7/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 117 Cybermedia Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Aufmarsch der PS2-Legenden

METAL GEAR SOLID 3

Explosiv: Solid Snake als Dschungel-Rambo

Gran Turismo 4

Castlevania

Genialer Gamecube-Spaß

MARIO KART DOUBLE DASH

Nintendo-Helden geben Vollgas

Metal Gear Solid
The Twin Snakes

Star Wars
Rebel Strike



MEGA-MESSE
45 Spielehits von morgen!

Xbox-Sperrfeuer

DOOM 3

Conker Live & Uncut

Schamloser Online-Spaß der Starfox-Macher

HALO 2

Live & in Farbe: Die Ego-Shooter-Sensation im Detail



COMMAND A TEAM. KICK SOME ASS.

Wie viele Leute würden bedingungslos und ohne Ausnahme alles tun, was du ihnen sagst? Keiner? Falsch. Es sind drei. Drei perfekt ausgebildete U.S. Navy Seals, die du durch 24 geheime Missionen führst. Jedes Kommando, das du in dein Headset sprichst, führen sie aus. Ohne zu zögern. Und mit allen Konsequenzen. Bist du bereit?

HEADSET INCLUDED



Trainiere jetzt für den Online-Start.

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.socom-game.com



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

ENTER THE HYPE

Nun hat es auch die Videospielbranche mit aller Macht erfasst: Dank geschicktem Marketing und einer Omnipräsenz in allen Medien werden nicht mehr nur atonal krächzende – Verzeihung, singende – Ex-Container-Insassen und gecastete Retorten-Bands zu wahren Goldeseln. Im Windschatten des "Matrix Reloaded"-Werbefeldzuges mutiert auch die zugehörige, knapp überdurchschnittliche Versoftung "Enter the Matrix" (siehe Test ab Seite 56) zu einem Topseller – vor Lob triefende, oberflächliche Pseudo-Reviews in den Hauptnachrichten diverser Privatsender und das öffentlichkeitswirksame Schaulaufen von Keanu Reeves, Lawrence Fishburne & Co. für das interaktive Produkt machen's anscheinend möglich. Denkbare schwarzmalerische Konsequenz: Wir holen uns einen begehrten Superstar oder eine zugkräftige Lizenz, basteln daraus ein Videospiel, rühren kräftig die Werbetrommel und kassieren ordentlich ab – wer schert sich dabei schon um Produktqualität oder Innovation?

Ein Hort für letzteres sollte eigentlich die alljährliche Mega-Messe E3 in Los Angeles sein (siehe Schwerpunkt ab Seite 32). Und tatsächlich: Unsere Reporter vor Ort – Thorsten und Ulrich – fanden zwischen unzähligen 'Bekanntes Spielprinzip in neuer Verpackung'-Produkten respektive dezent verbesserten Fortsetzungen das ein oder andere hell leuchtende Software-Sternchen. Im wahrsten Sinne des Wortes trifft dies auf Hideo Kojimas faszinierendes GBA-Abenteuer "Boktai" zu: Via Lichtsensor auf Vampirjagd gehen – ausführliche Eindrücke gibt's im Preview auf Seite 76.

Ein Titel stahl jedoch allen versammelten Hochkarätern wie "Metal Gear Solid 3", "Gran Turismo 4", "Halo 2" oder "Mario Kart Double Dash" die Schau: Valves Ego-Shooter-Epos "Half-Life 2" birgt nach einhelliger Meinung der versammelten Weltpresse die Potenz, das Action-Genre zu revolutionieren. Die schlechte Nachricht: Das SciFi-Spektakel lief nur auf einem aktuellen Highend-PC – eine Konsolen-Fassung war weit und breit nicht zu entdecken. Die gute Nachricht: Laut inoffiziellen Aussagen der Entwickler wird es eine Xbox-Konvertierung von "Half-Life 2" geben. Zusammen mit der bereits bestätigten "Doom 3"-Version stehen Konsolen-Besitzern zwei absolut hochkarätige PC-Umsetzungen ins Haus – und das ohne vorher hunderte von Euro für schnellere Prozessoren oder Grafikkarten auszugeben.

"Thief 3" (Eidos, 2003)



Kurzes E3-Glück: MAN!AC-Redakteur Thorsten mit sexy Filmsternchen Jennifer Love Hewitt.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Juli 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die Pforten der E3 2003 sind geschlossen, der Spielenachschub für ein weiteres Jahr gesichert. Welches Messefazit zieht Ihr? Wurden Eure Erwartungen an Software-Qualität und -Quantität erfüllt oder hinterlässt die diesjährige Supershow bei Euch einen faden Beigeschmack?

MAN!AC-MEINUNG NR. 9

- (A) Die Messe hat meine Erwartungen voll erfüllt.
- (B) Ganz o.k., aber die ganz großen Bringer fehlten.
- (C) Die E3 2003 war für mich eine Enttäuschung.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

INHALT

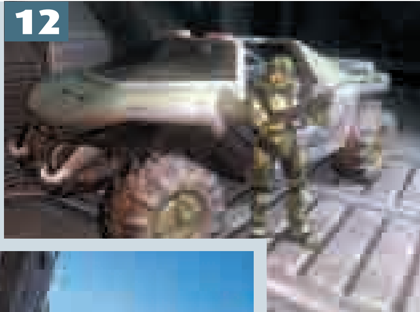
Alles neu macht der Mai? MAN!AC forschte auf der E3 2003 in Los Angeles nach frischen Trends und kommenden Knüllern.





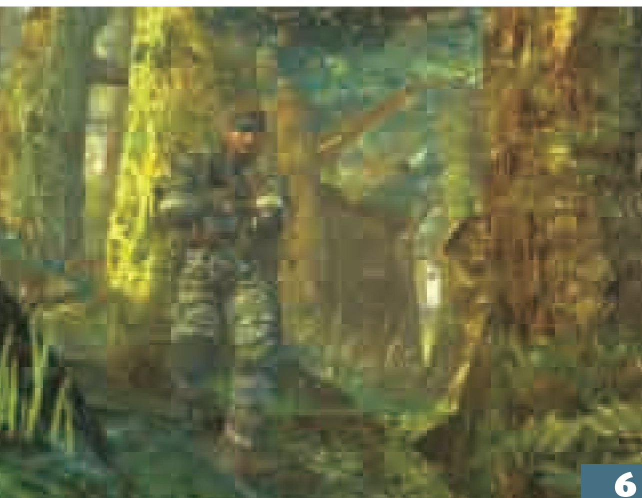
Möge die Macht mit Euch sein: Factor 5s Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike stand auf der E3 zum Probespiel parat – im Preview gibt's alle Fakten zum Gamecube-Action-Highlight.

Schlachtfeld E3: Bungies Halo 2 feierte in LA seine eindrucksvolle Weltpremiere.





Das Warten hat ein Ende: Pünktlich zur E3 zeigte Sony das erste Demo der Nobelraserei Gran Turismo 4 – MAN!AC machte eine Probefahrt.



Jede Folge eine Sensation: Metal Gear Solid 3 definiert das Action-Genre abermals neu – MAN!AC wagt sich in den Dschungel.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

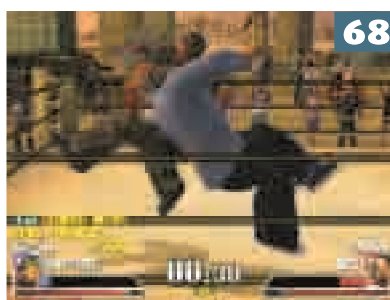
RUBRIKEN

PAL-TESTS

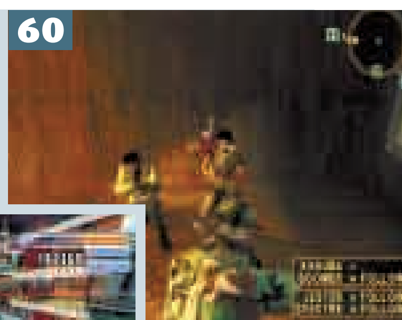
IMPORT-TESTS



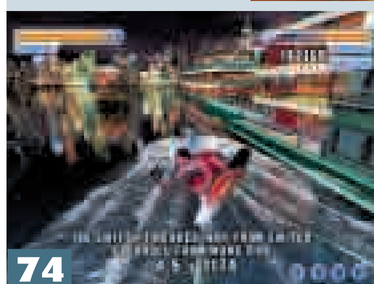
56 Brillante Filmumsetzung oder teurer Lizenzflop? Wir haben die Verkaufsfassung von Enter the Matrix auf Herz und Nieren getestet.



68 Bandenkriege sind out: Rabiate Rapper prügeln sich bei Def Jam Vendetta in Wrestlingringen die Birne weich.



60 Sony startet seinen Online-Angriff: Die Taktik-Ballerei SOCOM U.S. Navy Seals punktet mit innovativer Sprachsteuerung und prickelnder Spannung.



74 Activision macht Extremsportler nass: Mit Wakeboarding Unleashed trickst Ihr auf Flüssen und Seen.



50 Unvergleichlich: Nintendos skurrile Lebenssimulation Animal Crossing überrascht mit schier unendlicher Spieltiefe.

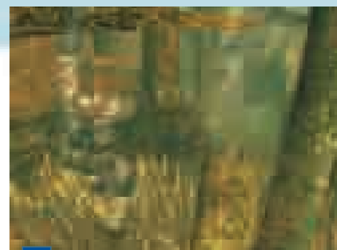
Metal Gear The Snake Eater

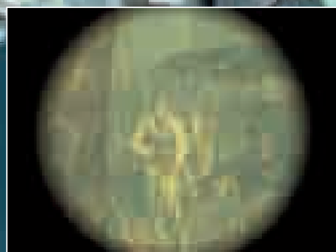
Solid Snake ist zurück: Der Urvater des Schleichgenres setzt in seiner brandneuen Mission erneut Maßstäbe – MAN!AC liefert alle Informationen.

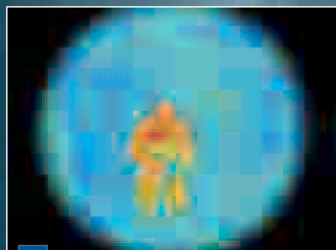
Jedes Jahr dasselbe Bild: An Konamis E3-Stand tummeln sich stündlich unzählige Schaulustige und starren gebannt auf eine gigantische Video-Leinwand. Der Grund für den Menschenauflauf? Hideo Kojima präsentiert die neueste Episode seines Schleich-Knallers "Metal Gear Solid" – so auch dieses Mal. Während der gemeine Messebesucher jedoch mit einem simplen Filmchen abgespeist wurde, wohnte MAN!AC bereits Tage zuvor einer exklusiven Vorführung von "Metal Gear Solid 3 – The Snake Eater" bei.

Held mit Bärenhunger

Wer nach der letzten PS2-Inkarnation mit einem müden Aufguss rechnete, sah sich jäh getäuscht: Die Sony-exklusive Fortsetzung wartet mit einem überraschend frischen Ansatz auf. Statt abermals durch industrielle Anlagen zu schleichen, sorgt Ihr nämlich nun im tropischen Dschungel für Rabatz. Letzteres darf durchaus wörtlich genommen werden, denn träge Stealth-Action übernimmt in gezeigten Spielszenen allenfalls eine Nebenrolle. Solid Snake ballert mit freiem Oberkörper bzw. einer dicken


PS2 Gut abgehangen: Vom Baum aus erledigt Snake seine Häscher.



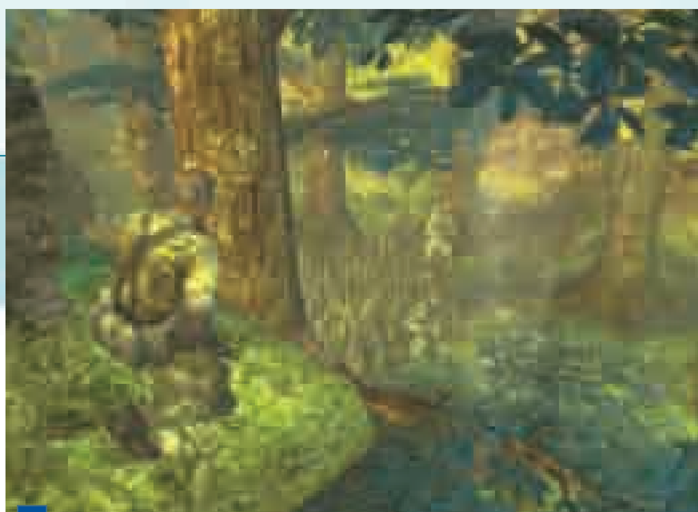

PS2 Sniper-Spaß: Eure Wumme verfügt über eine schicke Wärmesicht.


PS2 Feuchte Träume: Die Wassereffekte gehören zum besten, was man jemals auf Konsole gesehen hat – schade, dass man im Kugelhagel kaum Zeit zum Staunen hat.





Solid 3



PS2 Im Stile einer Raubkatze: Bevor Ihr Eure Widersacher über den Jordan schickt, will erst einmal deren Verhalten studiert werden – dann heißt's Feuer frei!

MG-Wumme ungezählte Söldner um oder hechtet spektakulär in einen tosenden Wasserfall – von Heulsuse Raiden fehlt dabei zur Freude aller Fans jede Polygon-Spur. Fühlten sich Cineasten ob brachialer Regenwald-Action an "Rambo 2" (indiziert) erinnert, folgte wenig später die Bestätigung: "Soldaten und die Natur sind der Feind des Spielers", erläutert Kojima seinen Richtungswechsel. Den Story-Hintergrund für Snakes Urwald-Mission wollte Konamis Starentwickler zwar nicht nennen, aber spielerische Innovationen gibt's zur Genüge: So leidet Euer bärtiger Digi-Recke erstmals Hunger und befindet sich somit ständig auf Nahrungssuche.

Dieses Gemampfe geht soweit, dass Solid Snake Vorlieben für bestimmte Leckereien entwickelt: Wer dauernd Käfer verdrückt, wird sich ergo an die Krabbelviecher gewöhnen bzw. mit mehr Energie entlohnt. Während Ihr genannte Insekten quasi nur auflesen müsst, wollen andere Kreaturen gejagt oder gar im Zweikampf überwältigt werden: Doch egal, ob eine Giftschlange nach Euch beißt oder blutrünstige Tiger zum Sprung ansetzen – Snake kennt stets den passenden Handgriff, um seine Haut zu retten.

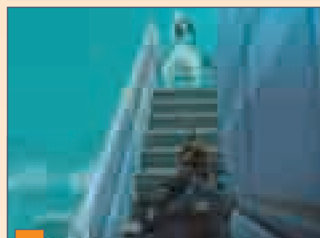
Natürliches Schlachtfeld

Weil bloße Scharmützel gegen die tropische Fauna freilich auf Dauer langweilig würden, tummeln sich im Unterholz zahlreiche KI-Einheiten: Analog zu den bisherigen "Metal Gear Solid"-Ausgaben reagieren die bösen Burschen wieder auf jedes noch so leise Geräusch und gehen in Alarmbereitschaft – zu erkennen am obligatorischen Ausrufezeichen über den Textur-Häuptern. Zum Glück haben nicht nur die CPU-Mannen an Aggression gewonnen, sondern auch Konamis geläuterter "Rambo"-Verschnitt: So versteckt sich Euer Alter Ego nun auf rumstehenden Urwald-

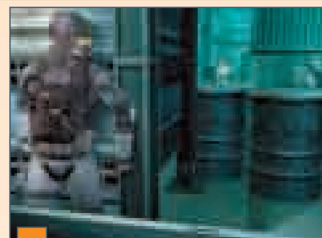
Metal Gear Solid – The Twin Snakes



NGC Willkommen auf Shadow Moses Island: Snake infiltriert lautlos den Militärkomplex.

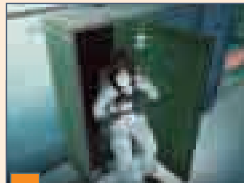


NGC Dem Laserpointer sei dank: Per rotem Lichtstrahl visiert Ihr fachgerecht Bösewichte an.

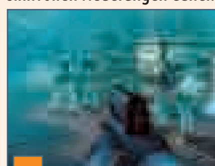


NGC Um die Ecke lauert der Tod: Noch haben die Wachen nichts von Eurem Eindringen gemerkt.

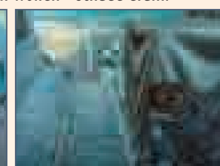
Während sich PS2-Besitzer ob des exklusiven dritten Teils von Konamis Stealth-Granate die Hände reiben, kommen Cube-Anhänger wenigstens in den Genuss der Ur-Episode. Dabei handelt es sich freilich nicht um eine simple Portierung, sondern vielmehr ein aufgemöbeltes Remake des PSone-Klassikers: Unter der Leitung von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto werkeln Silicon Knights ("Eternal Darkness") an "Metal Gear Solid – The Twin Snakes". Bleiben Story, Szenario sowie Charaktere in erwähnter Remake-Mission weitestgehend erhalten, kommt der Spielablauf mit sinnvollen Neuerungen daher. So nutzt Ihr nun wie in Teil 2 eine Ego-Sicht zum Ballern, hangelt an Geländern entlang, versteckt Snake in Schränken und freut Euch über angepasste Kontrollen. Optisch sind ebenfalls deutliche Verbesserungen zu verzeichnen: Mit seinen toll animierten KI-Söldnern, detaillierten Wettereffekten respektive schicken Lichtspielereien ähnelt die neuerliche Nintendo-Inkarnation mehr "Metal Gear Solid 2" denn seinem 32-Bit-Vorbild – wie unser Probespiel auf der diesjährigen E3 bestätigte. Nichtsdestotrotz müssen Serien-Fanaten wohl oder übel zur Sony-Konsole greifen, so sie Snakes dritten Auftritt zocken wollen – schade drum.



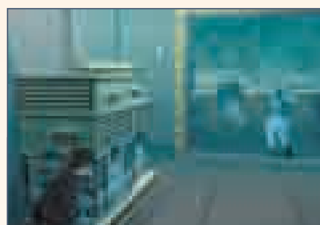
NGC Ab ins Schränkchen: Ohnmächtige Gegner verstaut Ihr in Spinden.



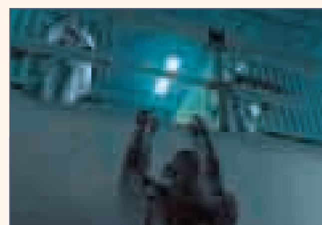




NGC Agent der Extraklasse: Egal ob Snake nun per Ego-Perspektive Feinde abballert (links), an Geländern baumelt (Mitte) oder sich gekonnt versteckt (rechts) – Euer Cube-Spion kennt alle Kniffe.



NGC Ablenkung ist (fast) alles: Während die Wachen draußen suchen, infiltriert Ihr die Lagerhalle.



NGC Kuckuck, wo bin ich? Solid Snake hangelt nun auch an Kanten und Geländern entlang.


PS2 Unterm idyllischen Himmel tobt der Krieg Mann gegen Mann: Statt Mauern nutzt Ihr nun Bäume, um Euch vor der KI-Mannschaft zu verbergen.




PS2 Tropenhitze: Snake kämpft sich durch brennende Wälder.

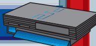

PS2 Erzwungene Unterhaltung: Ähnlich "Splinter Cell" packt Ihr einen Terroristen und verhört ihn sodann über die Pläne seiner Bosse.

riesen, kraxelt an Zweigen empor und entledigt sich seiner zahlreichen Verfolger schließlich via gezieltem Kopfschuss – wohlgemerkt während er mit einem Arm an zitierten Ästen baumelt. Damit Ihr ob der zugewachsenen Fauna garantiert keinen Widerling überseht, stülpt Solid neuerdings sein hochmodernes Infrarot-Sichtgerät über. Sodann erstrahlt die Umgebung in knalligen Rottönen – Kinogängern dürfte dieser Effekt aus dem indizierten Schwarzenegger-Streifen "Predator" bekannt sein.

Optischer Hochgenuss

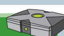
Wo wir gerade bei den Effekten sind: In puncto technischer Brillanz setzt das vorgeführte Videomaterial neue PS2-Maßstäbe. Eine schier unendliche Detailverliebtheit, famose Animationen sowie feine Texturierung lassen die Grenzen zwischen Film und Spiel verschwimmen – eine mehr als akkurate Entschädigung für die langweilige Bohrinsel-Optik des letzten Teils. Möglich gemacht wird der Quantensprung durch neue Programmroutinen, die Kojimas Team auch für – man höre und staune – "Metal Gear Solid Online" verwenden will. Der tonale Hintergrund steht dem grafischen Spektakel indes kaum nach: Abermals lauscht Ihr Hollywood-reifen Kompositionen von Harry Gregson-Williams ("The Rock"). Ob diese jedoch – wie von Hideo Kojima angedacht – tatsächlich durchgehend in echtem Dolby Digital 5.1 erklingen werden, steht noch in den Sony-Sternen. Wesentlich realistischer fielen da schon die Anspielungen auf Konkurrenz-Produkte aus: So weist beispielsweise ein von Snake bedrohter Motorradfahrer darauf hin, dass man nicht in Vice City sei. Beim finalen Gag blieb den begeisterten Journalisten dann allerdings das Lachen im Halse stecken: "Sag mir das Release-Datum", brüllt Konamis Schleich-Ikone einen verdutzten Soldaten an. Und was antwortet der Kerl? "Irgendwann 2004". Puh, das wird eine harte Wartezeit, aber gut Ding will eben Weile haben. *tk*

Metal Gear Solid 3

Playstation 2


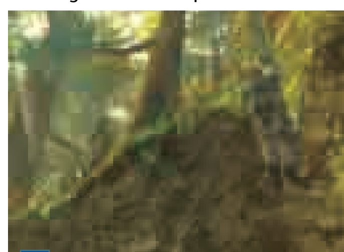
Entwickler:	Konami East, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2004

Tausche Schleich-Experten gegen Buschkrieger: Optisch umwerfende Dschungel-Action mit tonnenweise Innovationen und charismatischem Helden – grandios!

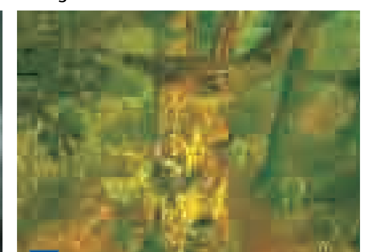
Xbox-Alterntive

Zweikampf der Titanen: Auch Ubi Softs Sam Fisher feiert mit **Splinter Cell: Shadow Strike** bald seine heiß ersehnte Rückkehr.

Gamecube-Alternative

Das Original für Cube: Nintendo-Besitzer freuen sich über ein Remake von Teil 1 der **Metal Gear Solid**-Reihe (siehe vorige Seite).


PS2 Glück gehabt: Der Wachmann hat Euch nicht bemerkt – schnell weg hier.


PS2 Ballermann: Brachiale Schießereien gehören zum Agenten-Alltag.


PS2 Affig: Snake kraxelt auf Bäume und verbirgt sich im Blattwerk.

T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,– €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

+ **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
+ **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
+ **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter **www.telekom.de** Ein Klick für alles



* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung und Bereitstellung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·


PS2 Haarscharf am Abgrund: Die schmale Piste durch den Grand Canyon ist viel enger als frühere Kurse.


PS2 Nicht nur die Autos, auch die Umgebungsobjekte wurden kräftig aufpoliert.


PS2 Himmelskunst: Die Wolkentexturen von "GT4" erreichen neue Qualitätsrekorde.

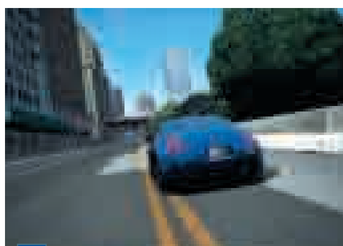
Gran Turismo 4

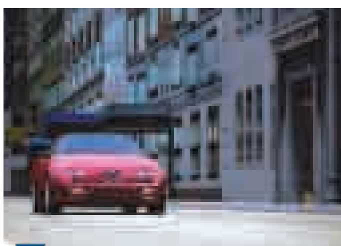
Polyphony legt nach: Der nächste Teil der Kultraserei wird nicht nur größer und besser, er soll auch die Onlinewelt erobern.

Wer etwas für virtuelle Autorennen übrig hat, kommt um die vielgerühmte "Gran Turismo"-Serie von Polyphony Digital nicht herum: Schon die ersten beiden PSone-Teile begeisterten Unmengen Videospielrennfahrer mit gewaltiger Wagenauswahl, exzellenter Grafik und toller Fahrphysik. Die vor rund zwei Jahren veröffentlichte dritte Folge wiederum wurde mit bewährtem Rezept und aufgemotzter Technik zur ersten echten 'Killer Application' für die PS2 und sorgte mit rund elf Millionen verkaufter Exemplare für den endgültigen Durchbruch der Sony-Konsole.
Ein derart hoch eingeschätzes Produkt zu übertreffen, ist natürlich keine leichte Sache: Darum nahm sich Polyphony auch ausführlich Zeit, um die nächsten Schritte sorgfältig zu planen. Pünktlich zur E3 gab es nun endlich den ersten richtigen Vorgeschmack auf "Gran Turismo 4", zu dem Firmenchef Kazunori Yamauchi höchstpersönlich der Fachpresse hinter verschlossenen Türen ausführlich Auskunft gab.

Die Masse macht's

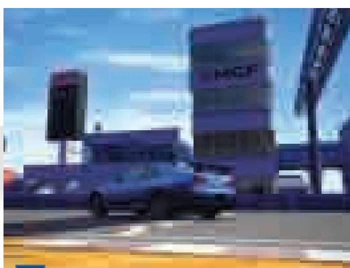
Verbesserungen sind für alle Teilbereiche des Spiels geplant, "GT4" muss sich schließlich an einem ausgereiften und bis heute ungeschlagenen Vorgänger messen lassen. Am meisten aufgestockt wird die Zahl der Vehikel: Satte 500 Karossen lassen Eure Garage aus allen Nähten platzen. Neben Standardmodellen, Cabrios sowie Rallye- und Straßenrennwagen liegt dabei ein besonderes Augenmerk auf historischen Autos. Welche Klassiker genau auftauchen, wurde natürlich noch nicht verraten. Aber verheißungsvoll klingt diese Ankündigung durchaus – im spielbaren Demo gab's u.a. eine alte Corvette Stingray und den Lotus Europa zu bewundern. Alle Boliden haben allerdings auch wieder einige Gemeinsamkeiten, die wir gerne anders gesehen hätten: Sichtbare Fahrzeugschäden gibt's nämlich in "Gran Turismo 4" wieder nicht, auch Polygon-Piloten werdet Ihr nicht hinter den Lenkrädern finden – schade, aber angesichts der sonstigen Qualitäten verschmerzbar.
Ebenfalls kräftig aufgebohrt kommen Kurszahl und -design daher. Während Yamauchi keine genauen Zahlen nennen wollte, verspricht Sony rund 100 Pisten (allerdings inklusive aller Varianten wie Rückwärtsfahrten etc.). Diesmal setzt Polyphony verstärkt auf die Umsetzung realer Umgebungen, da man sich nun durch die gestiegene Erfahrung der Designer und Programmierer dieser Aufgabe besser gewachsen fühlt. Anspielen konnten wir neben einer japanischen Rennstrecke eine Rallyefahrt durch den Grand Canyon sowie eine Tempohatz mitten in New York: Die holprige Offroad-Raserei beeindruckte durch schicke Partikeleffekte in puncto Staubaufwirbelung und hervorragenden Texturen. Sämtliche Umgebungs-


PS2 Lange Geraden und enge Wendungen sind typisch für Manhattankurse.


PS2 Die Hauskulissen orientieren sich sehr nahe an den echten Gebäuden.


PS2 Der neue New-York-Kurs stellt das "GT3"-Tokio leicht in den Schatten.





PS2 Laut Demo-Video wird es diesmal auch animierte Boxencrews geben.



PS2 Waren bisher fast alle Kurse Fantasiestrecken, sollen diesmal deutlich mehr reale Pisten eingebaut werden – hoffentlich nicht nur welche aus Japan.



PS2 Die Wiederholungsperspektiven fallen schick aus, von den ähnlich überzeugenden Rennen können wir Euch mangels besseren Materials leider nichts zeigen.

elemente wurden so detailgetreu wie möglich umgesetzt: Selbst der weiter entfernte Hintergrund besteht nämlich nicht nur aus einer schnöden Bitmap-Tapete, sondern wirkt ebenso qualitativ hochwertig wie Auto und Streckenrand. Noch ansehnlicher fiel der Trip durch die Ostküsten-Metropole aus: Jenseits der Piste sorgen detaillierte Objekte wie Hochhäuser mit authentischen Werbeplakaten und Lichtreflexionen schon jetzt für bisher auf der PS2 noch ungesehene Raserkulissen.

▪ ▪ ▪ Fahren wie die Profis ▪ ▪ ▪

Edel-Hardware for den Nobelraser



Passend zum hohen Anspruch von "Gran Turismo 4" wird es vom Zubehörhersteller Logitech auch ein neues Lenkrad mit besonderen Qualitäten geben. So fühlen sich Konsolenpiloten dank hochwertiger Materialien und einem stärkeren Force-Feedback-Effekt nicht nur näher am Geschehen, auch für bislang ungekannten Realismus dürfte gesorgt sein. Der Lenkradius des Extras wurde nämlich auf stattliche 900° erhöht – satte zweieinhalb Drehungen liegen also zwischen Vollausschlag links und rechts, was in etwa dem eines realen Autos entspricht. Nicht fehlen dürfen natürlich robuste Pedale und ein seitlich angebrachter Knüppel, mit dem Ihr per Tippschaltung die Gänge wechselt. Wie teuer der Spaß wird, ist noch nicht bekannt – ob sich für Besitzer des zu "GT 3" erschienenen Lenkrads der Neukauf tatsächlich lohnt, werden wir natürlich zur Veröffentlichung penibel prüfen.

Gegner mit Hirn

Nicht nur visuell soll "Gran Turismo 4" neue Maßstäbe setzen, auch bei Fahrphysik und Gegnerintelligenz verspricht Yamauchi Fortschritte: Verhielten sich die CPU-Gegner bislang stets unflexibel und recht drohnenhaft, reagieren sie nun auf Eure Fehler mit Ausweichversuchen und brummen Euch nicht mehr hirnlos hinten drauf, wenn Ihr abrupt bremst. Außerdem steigen ihre fahrerischen Qualitäten, damit geübte Piloten nicht mehr so leicht dem Feld davon ziehen. Erstmals seit dem Ursprungs-"Gran Turismo" erhält das Fahrmodell eine Überarbeitung, damit die Vehikel zum einen noch realistischer auf der Straße liegen bzw. auf Lenkaktionen reagieren. Zum anderen sollen die Boliden einsteigerfreundlicher zu fahren sein – schließlich bringen die meisten von Euch Erfahrungen aus der 'echten Autowelt' mit. Auf Wunsch gibt's zudem zuschaltbare Fahrhilfen wie z.B. Traktionskontrolle. Nicht fehlen darf natürlich ein ausgewachsener Karriere-Modus, in dem noch mehr Tuning-Möglichkeiten eingebunden werden und zudem alte Favoriten wieder auftauchen. In Gebrauchtläden ersteht Ihr billige Vehikel aus zweiter Hand, Klassiker bewundert Ihr dagegen im noch nicht näher spezifizierten Museum. Wem das nicht reicht, der duelliert sich online mit anderen Rasern – auch dazu gibt's noch keine genaueren Infos.

Eins dürfte aber sicher sein: Selbst wenn keine wirklich sensationellen Neuerungen in "Gran Turismo 4" zu erwarten sind, wäre alles andere als der Sprung auf den Rennspielthron eine faustdicke Überraschung. Demnächst gibt's mehr zu Polyphonys Referenz-Raser. *us*

Gran Turismo 4

Playstation 2

Entwickler:	Polyphony Digital, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2004

Bombast-Nachfolger zum Kult-Rennspiel: Wesentlich mehr Autos, tollere Kurse, klügere Gegner und ein Online-Modus versprechen Langzeitfahrspaß.

Xbox-Alternative

Microsoft-Raser gehen's etwas actionlastiger an und müssen nicht ganz so lang warten: **Project Gotham Racing 2** startet im Herbst.

Gamecube-Alternative

Realistische Rennspiele machen sich auf Nintendo-Hardware rar, dafür steht 2004 immerhin **Need for Speed Underground** an.

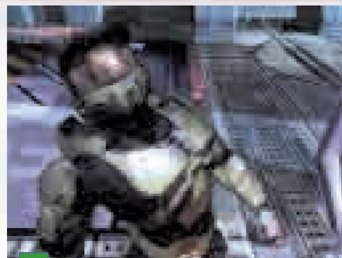
Halo 2

Auf der E3 feierte der wohl heißersehnteste Xbox-Titel Premiere – Bungie-Mitarbeiter spielten vor, was die Zockerwelt 2004 erwartet.

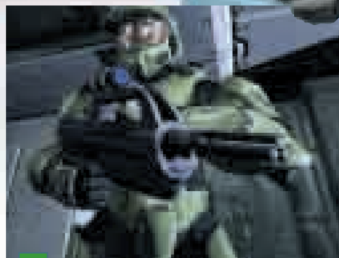
Selbst Hand anlegen an "Halo 2" durften folglich weder wir noch andere weitgereiste Videospielschreiberlinge. Wirklich schade, denn was der versammelten Journalisten-Schar etwa acht Minuten lang auf einem überdimensionierten Videobildschirm entgegenflimmerte, machte mächtig Lust auf mehr. Kurzum: "Halo", die aktuelle Ego-Shooter-Referenz auf der Xbox, muss derzeit nur einen Konkurrenten fürchten – den eigenen Nachfolger.

Schlachtfeld Erde

Gelang es der Menschheit (dank Eurer aktiven Unterstützung via Supersoldat Master Chief), den ultrafiesen Alien-Verbund Covenant in einer knallharten Schlacht in die Weiten des Alls zurückzudrängen, folgt nun die grausame Konterinvasion der außerirdischen Raubzügler. Objekt extraterrestrischer Besitzgier: der blaue Planet. Getreu dem Motto



XB Top: Bump-Mapping und tolle Lichteffekte garantieren optischen Glanz.

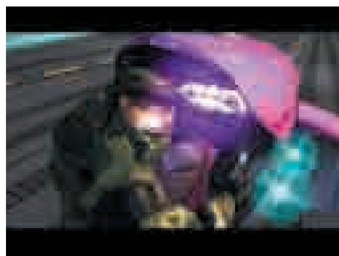


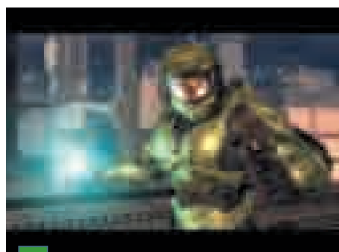
XB Das neue MG hat eine geringere Feuerfrequenz, ist aber zielgenauer.

'Klotzen statt kleckern' entführte der live vorgespielte Level dann auch mitten ins Krisengebiet. Eine schwer umkämpfte SciFi-Metropole war Schauplatz der spektakulären Demonstration. Als Ihr (erneut in Gestalt des Master Chief) per Truppenflieger mit Eurer Nachschubeinheit den eingeschlossenen Soldaten zu Hilfe eilt, bietet sich ein Bild des Grauens. Einst schillernde Wolkenkratzer verschwimmen im Qualm umfassender Zerstörung, überlastete Sanitäter eilen hektisch von einem verstümmelten Marine zum nächsten. In das schmerzerfüllte Geschrei der Verwundeten mischt sich ohrenbetäubender Lärm schier endloser MG-Salven und wuchtiger Explosionen – Ihr seid keine Sekunde zu spät gekommen. Ein paar Meter vom Landepunkt entfernt lugt Ihr über einen schützenden Mauervorsprung auf die Straßen hinab – der Tanz beginnt! Eine Handvoll Drohnen rückt wild um sich ballernd über den staubigen Asphalt auf Euren Stützpunkt zu. Punktegenau visiert Ihr ein parkendes Auto an. Eine MG-Salve später geht der futuristische Hobel eindrucksvoll in Flammen auf. In Sachen korrekte Physik gaben sich die Entwickler besonders Mühe: Nicht nur die außerirdischen Wichtel wirbeln im Zuge der Explosionswelle quiekend durch die Luft, auch nahestehende PKW werden von der Wucht erfasst. Im fertigen Spiel soll sogar jeder (entsprechend starke) Einschuss Vehikel, Fässer und ähnlich 'lose' Objekte realitätsnah in Bewegung setzen! Zurück auf dem Schlachtfeld hat Euch die Detonation nur eine kurze Verschnaufpause vergönnt. Während von allen Seiten die feindlichen Laserstrahlen zucken, habt Ihr ein stationäres Geschütz entdeckt. Der hochfrequente Todbringer lässt keine Wünsche offen: Ob Leuchtreklame, Fahrzeug oder Alienleib – wo die Projektile des Feuerspuckers aufschlagen, ist Zerstörung angesagt.



XB "Grand Theft Halo": Die meisten gegnerischen Vehikel wie dieser 'Ghost'-Gleiter lassen sich nun kapern und von Euch kontrollieren.

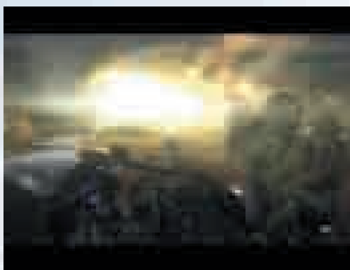


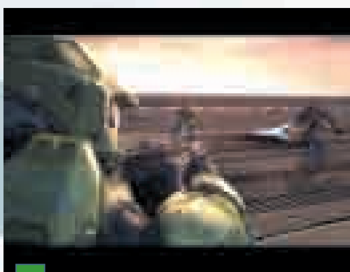


XB Mehr davon: Der Demo-Level endete in einer rasanten Hoverbike-Jagd.

Findiger Fußsoldat

Sekunden danach hetzt der Master Chief auf das Chaos der Straße. Ein Glück, dass Euer Standard-MG über ein einfaches Zoomobjektiv verfügt. Wieselflink schaltet Ihr per Tastendruck in den Sucher-Modus, um sorgsam verbarrikadierte Elite-Söldner oder schildbewehrte Schakale punktgenau ins Fadenkreuz zu nehmen. An

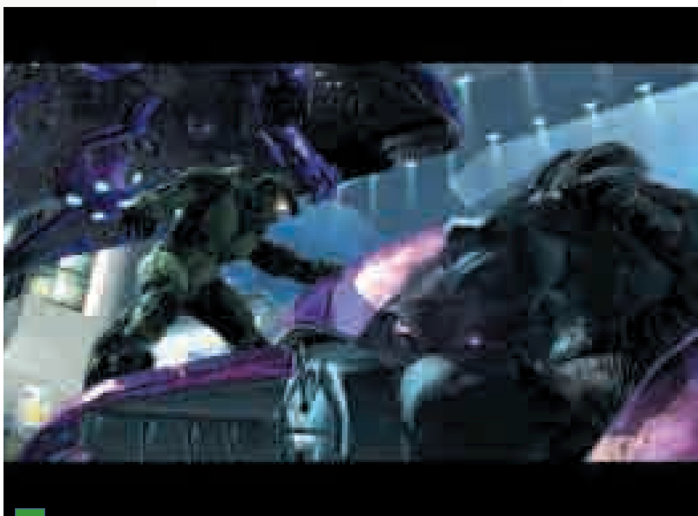




XB Coole FMVs sorgen für eine Hollywood-reife Rahmenpräsentation.

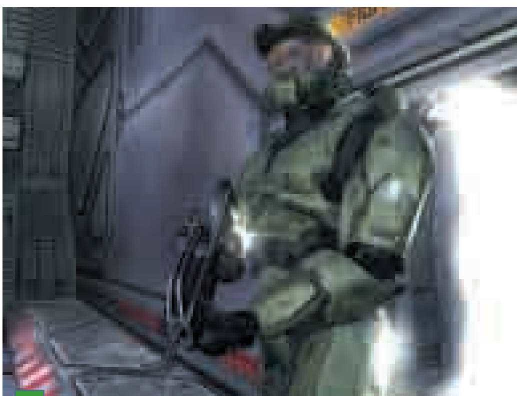


XB Die "Halo"-typische Zwei-Waffen-Kontrolle bleibt dem Nachfolger erhalten, allerdings dürft Ihr beide Wummen nun auch gleichzeitig abfeuern.



XB Verbot für 'echte' Spielebilder: Alle Screenshots auf diesen Seiten zeigen leider nur Videosequenzen, der vorgestellte Demo-Level lief aber live und in Echtzeit.

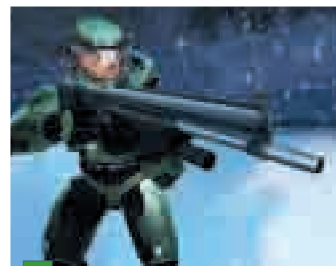
der beliebten 'Nur zwei Wummen auf einmal'-Taktik hält Bungie fest, allerdings habt Ihr nun die Möglichkeit, zwei Ballermänner gleichzeitig abzufeuern. Ein Novum, das sogleich demonstriert wurde: So überlässt Euch ein verwundeter Kamerad seine Bleispritze. Mit zwei geschulterten Wummen schlagt Ihr Euch weiter durch die Häuserschluchten – zwar weniger zielsicher, dafür aber umso brachialer. Doch die Flut der Angreifer reißt nicht ab: Immer mehr Aliens ergießen sich über die Straßen, außerirdische Truppentransporter werfen stetig Nachschub ab. Da kommt ein Warthog-Vehikel wie gerufen. Aus einer Seitengasse prescht einer der wendigen Buggies vor Eure Nase. Geistesgegenwärtig erklimmt Ihr den freien Kanonierstand und legt mit dem Flakgeschütz auf die feindlichen Raumgleiter an, während der Fahrer kreuz und quer durch die City düst. Mit den bereits bekannten Warthogs ist der Fahrzeugpool in "Halo 2" aber noch nicht erschöpft. Sämtliche nicht zu große oder schnelle Covenant-Fortbewegungsmittel lassen sich nun kapern und benutzen. Via gezieltem Schuss hebt Ihr beispielsweise den Piloten eines 'Ghost'-Hoverbikes aus dem Sattel. Steht Ihr nahe genug, dürft Ihr den Fahrer auch einfach auf Tastendruck vom Sozius zerren – "Grand Theft Auto" lässt grüßen.



XB Tolle Technik, bewährtes Spielkonzept und eine bombastische Inszenierung – leider nicht vor Frühjahr 2004.

Der Krieg kann beginnen

Ohne Frage hat Bungie mit "Halo 2" ein ganz heißes Eisen im Feuer. Besonders innovativ kommt das SciFi-Sequel (vor allem im Vergleich zur Spielwitz-Granate "Half-Life 2", siehe E3-Spezial) zwar nicht daher, dafür stimmt die Präsentation schon jetzt. Traumhafte Explosionen, unzählige Hintergrunddetails (wie umherfliegende Raumschiffe oder panischer Funkverkehr) sowie eine stabile Bildrate versprechen erlesene, hautnahe Ego-Schlachten. *cg*



XB Geheim: Welche Welten erwarten uns wohl außer dem City-Setting?

Halo 2

Xbox

Entwickler:	Bungie, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2004

Die Zukunft hat begonnen: Bungies aufwändig inszeniertes SciFi-Inferno begeistert mit schweißtreibender Action und fetter Optik – wir können's kaum erwarten!

Playstation-2-Alternative

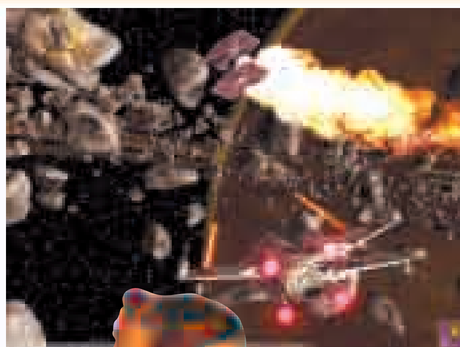
SciFi-Geballer nach Rollenspielvorlage: THQs **Warhammer 40.000: Fire Warrior** würdigten wir in Ausgabe 04/03 mit einem Preview.

Gamecube-Alternative

Futuristische Ego-Action mal anders: Erste Bilder und Infos zu n-Spaces unkonventionellem Transformer **Geist** findet Ihr im E3-Spezial.

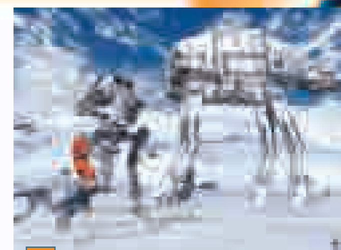
Star Wars Rebel Strike

Das Factor-5-Imperium schlägt zurück: bombastischer, abwechslungsreicher und härter als je zuvor.

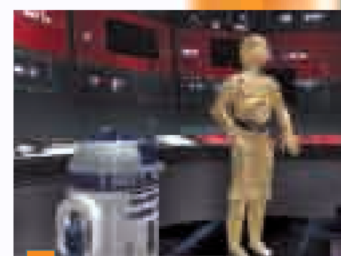




NGC Schlichtweg atemberaubend: In puncto Optik setzt "Star Wars Rebel Strike" neue Maßstäbe im Shoot'em-Up-Genre.



NGC Nähert Euch den AT-ATs und gelangt via Seil zur Bombenluke.



NGC Droiden-Power: R2-D2 und C-3PO stehen Euch tatkräftig zur Seite.

Vor zwei Jahren setzten Julian Eggebrecht & Team grafische Maßstäbe auf Big Ns Spielewürfel, selbst anno 2003 im Angesicht der zweiten Gamecube-Software-Generation macht "Star Wars Rogue Leader" immer noch eine vorzügliche Figur. Nach dem großen kommerziellen Erfolg des Weltraum-Shooters (gehört in USA zu den meistverkauften Cube-Titeln) war ein Nachfolger nur eine Frage der Zeit.

Zu Lande, im All und in der Luft

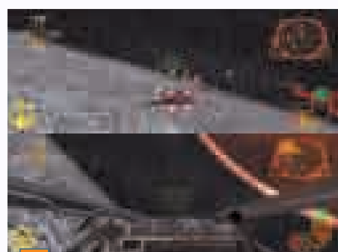
Wart Ihr im Vorgänger ausschließlich im Cockpit von X-Wing, A-Wing & Co. unterwegs, hüpft Ihr in "Star Wars Rebel Strike" schon mal in den Sattel eines Speederbikes, um in den Wäldern von Endor imperiale Sturmtruppen zu jagen. Es kommt noch besser: Auf dem Eisplaneten Hoth verlasst Ihr Euren wendigen Snowspeeder und turnt geschickt zwischen den gigantischen Beinen eines AT-ATs herum, um schließlich mit einem gezielten Schuss Euren Greifhaken am Bauch des stählernen Kolosses zu befestigen. Habt Ihr Euch an dem Seil hochgezogen, schlitzt Ihr getreu der Filmvorlage via Lichtschwert die Hülle der stampfenden Kampfmaschine auf – der Weg für eine vernichtende Sprengladung ist endlich frei.
Eine andere Mission wiederum versetzt Euch mitten in die Rettungs-Aktion von Prinzessin Leia. Wie im Kino-Blockbuster sind Luke Skywalker, Han Solo und Chewbacca – getarnt als Sturmtruppen mit haarigem Häftling – unterwegs zu den Zelltrakten, um die Gefangene zu befreien. Allerdings obliegt es Euch, ob Ihr den Weg dahin wild ballernd übersteht oder lieber Eure 'Wache – Sträfling'-Tarnung so lange wie möglich aufrecht erhaltet. Egal für welche Variante Ihr Euch entscheidet, dramatische Lasergefechte aus der Third-Person-Perspektive erlebt Ihr auf jeden Fall.
Klassische Dogfights und spektakuläre Massenschlachten in den Weiten des Weltraums dürfen ebenfalls nicht fehlen: So ballert Ihr Euch beispielsweise effektvoll durch ein wunderschön beleuchtetes Asteroidenfeld und duelliert Euch hoch über einer verschneiten Gebirgslandschaft mit Horden von imperialen Tie-Fightern. Alle Missionen orientieren sich dabei erneut mehr oder weniger frei an der ursprünglichen "Star Wars"-Trilogie. Aber keine Angst: George Lucas'



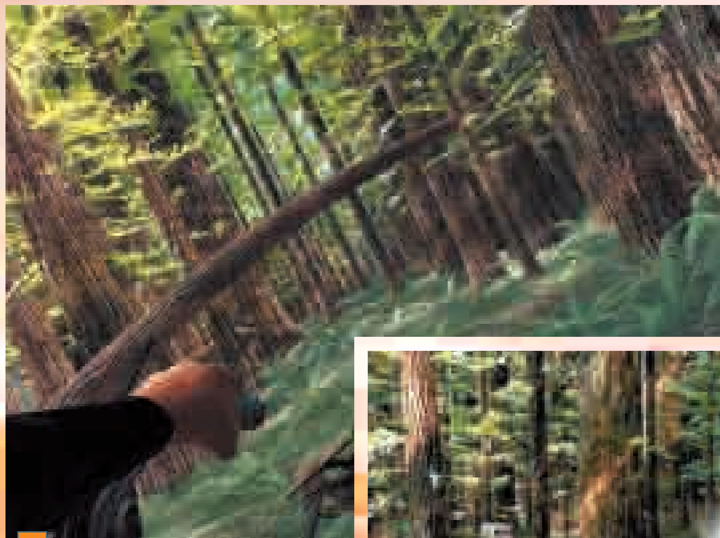
SciFi-Saga bot Factor 5 genügend Stoff für frische, unverbrauchte Spielszenarien – einen lauwarmen Aufguss alter "Rogue Leader"-Missionen bekommt Ihr nicht serviert.

Mehr Spaß zu zweit

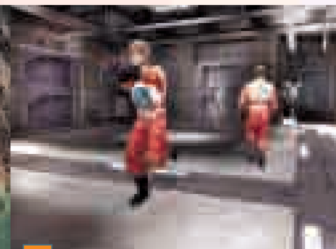
"Rogue Leader"-Unkundige respektive alle Multiplayer-Fans freuen sich über die nagelneuen Mehrspieler-Varianten. Hier dürft Ihr alle "Rogue Leader"-Missionen zu zweit im Coop-Modus absolvieren und beispielsweise als Team den Todesstern attackieren, Sternenzerstörer in ihre polygonalen Einzelteile zerlegen, Tie-Fighter im Asteroidengürtel jagen, einen gigantischen Flottenverband der Rebellen eskortieren oder in der Wolkenstadt Bespin imperiale Kampfbomber ausschalten. Das Spannende daran: Ihr könnt Euch jederzeit aufsplitten und so verschiedene Missionsziele auf einmal verfolgen. Während der eine mit einem flinken Jäger in den Versorgungsschächten nach Generatoren Ausschau hält, sorgt der andere via gut gepanzertem und bewaffnetem X-Wing für Unterstützung aus der Luft. Natürlich dürft Ihr in diversen Modi auch gegeneinander antreten und Euren Freunden zeigen, mit wem die Macht wirklich ist.



NGC Kooperativ oder gegeneinander: via Splitscreen in die Schlacht.



NGC Jetzt wird's brenzlig: Mit dem gnadenlos schnellen Speederbike rast Ihr mutig durchs Dickicht.



NGC Nette Abwechslung: Die – noch leicht hakeligen – Laufsequenzen sorgen für Kurzweil.



NGC Holzfäller: An Bord eines AT-STs ballert Ihr Euch durch die Wälder Endors – und fällt nebenbei via Laser hinderliche Bäume.

Überzeugendes Sequel

Auf der E3 konnten wir erste Eindrücke des potenziellen Action-Krachers sammeln – fast durchweg positive. Die Steuerung gestaltet sich gewohnt simpel, die grundlegende Pad-Belegung bleibt auch in den neu hinzugekommenen Laufsequenzen gleich. Letztere wirken zurzeit noch dezent hakelig, die Animationen der Polygon-Helden kommen mitunter hölzern daher. Die anspruchsvollen Speederbike-Ausflüge flimmern rasant über den Schirm und die Luft- bzw. Raumschlachten haben gegenüber dem Vorgänger an Intensität wie Gegneraufkommen nochmal deutlich zugelegt. Unser Fazit: Zusammen mit dem spektakulären Zweispieler-Modus eine unwiderstehliche Action-Mixtur. *os*



NGC Überraschung! Verkleidet als Sturmtruppen-Soldat schreitet Ihr zur Befreiung von Prinzessin Leia.

Star Wars: Rebel Strike

Gamecube

Entwickler:	Factor 5, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
D-Termin:	2004

Baller-Fortsetzung mit umwerfender Optik, packendem Sound und frischen Spielelementen: Besiegt die imperialen Truppen nun auch zu Fuß oder gleich zu zweit.

Playstation-2-Alternative

Unterwegs mit der alten 'Trekkie'-Crew: Dank TDK kämpfen sich PS2-Besitzer in **Star Trek Shattered Universe** durch unerforschten Raum.

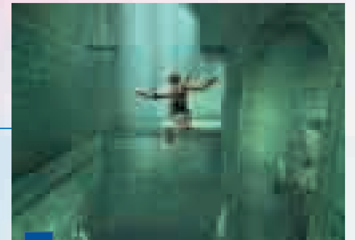
Xbox-Alternative

Mit SciFi-Doppeldeckern ballernd durch bunte Polygon-Welten: **Crimson Skies** verspricht aufregende Offline- und Online-Gefechte.

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Prince of Persia: The Sands of Time

Abenteuer aus 1001 Nacht: Ubi Soft zündet ein Action-Adventure-Feuerwerk im arabischen Märchenland.

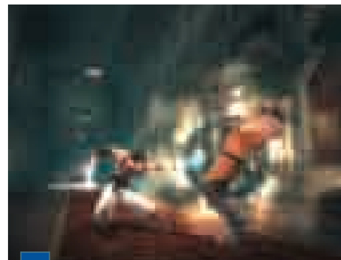


PS2 Gut zu wissen: Wer zu kurz springt, spult einfach die Zeit zurück.





PS2 Viel Zeit zum Bewundern der mit viel Liebe fürs Detail gestalteten orientalischen Umgebungen habt Ihr selten: Tückische Fallen und fiese Monster lenken ab.



PS2 Duelle mit Feinden werden dank toller Effekte fein in Szene gesetzt.

Mitte der 80er machte sich Jordan Mechner mit ausgefeilten, kinoartigen Spielen einen Namen: Während die epische Klopperei "Karateka" einmalig blieb, wurde das mit durchdachten Levelstrukturen und schicken Animationen gesegnete Action-Adventure "Prince of Persia" mit einem Nachfolger bedacht und kam später gar auf dem Dreamcast zu 3D-Ehren – allerdings wenig spektakulär und nur in den USA.

Ubi Soft will der traditionsreichen Serie ein würdiges Next-Generation-Debüt verschaffen: Damit das Flair des in Montreal produzierten Abenteuers stimmt, wurde Jordan Mechner als Berater für alle wichtigen Fragen engagiert. Handlung und Held haben allerdings mit den Vorgängern nichts zu tun: Der jetzige Prinz hat durch unbedachtes Handeln den gefährlichen 'Sand of Time' freigesetzt und damit die Bewohner eines friedlichen Reiches in Monster verwandelt – es liegt nun an Euch, das Geschehen wieder rückgängig zu machen.

Dazu schlagt Ihr Euch mit Schwert und magischem Dolch bewaffnet durch orientalisch angehauchte Szenarien wie Paläste und Oasen, die mit Rätseln und Fallen gespickt sind. Gruben voller tödlicher Stacheln umgeht Ihr durch geschickte Sprünge oder elegante Wandsprints, wie sie der "Shinobi"-Ninja nicht besser hinlegen könnte. Schalterknobeleien sorgen für zusätzliche Grübel-Elemente, ohne durch unnötige Kompliziertheit den Spielfluss zu hemmen.

Kommt Zeit, kommt Rat

Macht Ihr einen Fehler, könnt Ihr wie bei "Blinx" auf Knopfdruck die Zeit zurückspulen und so Euer Leben retten. Allerdings klappt das nur, wenn Ihr genug Vorrat an magischem Sand habt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr die mutierten Monster mit dem Dolch besiegt und so vom Fluch erlöst. Die gelungenen Gefechte zeigen sich dabei mit spektakulären Combos und stilvollen Zeitlupeneffekten sichtlich von den "Matrix"-Filmen inspiriert.

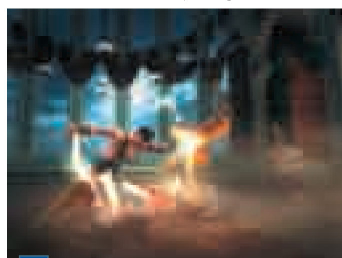
Die spielbare Fassung auf der E3 machte mächtig Lust auf das fertige Produkt: Die Mischung aus Action und Knobelei stimmt, Kämpfe wurden hervorragend in Szene gesetzt. Schon jetzt brilliert die äußerst ansehnliche Grafik mit geschmeidigen Animationen und toll designten Landschaften, die nicht zuletzt dank kluger Kamerawahl an den Ästhetik-Knüller "Ico" erinnern. Bis zur Veröffentlichung im November haben die Entwickler genügend Zeit für den letzten Feinschliff. Mit "Prince of Persia" erwartet uns aller Voraussicht nach ein echter Toptitel – wir sind gespannt. *us*

Prince of Persia: The Sands of Time

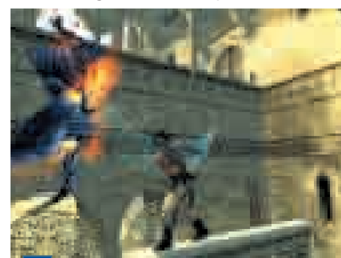
Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Ubi Soft, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [GC]

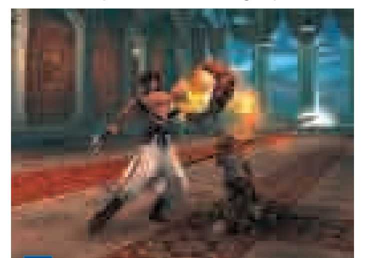
Stilvolles und optisch ausgesprochen edles Abenteuer mit der richtigen Mischung aus ansprechender Rätselkost und spektakulären Kampfsequenzen.



PS2 Ohne Dolch geht nichts: Erledigt Schurken und füllt den Sandvorrat auf.



PS2 Weg mit Dir: Auch aus der Luft werdet Ihr regelmäßig attackiert.



PS2 Auflösungserscheinung: Sterbende Feinde verpuffen in Effektwolken.

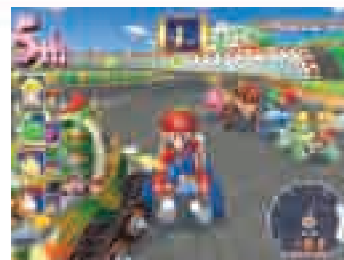
Mario Kart Double Dash

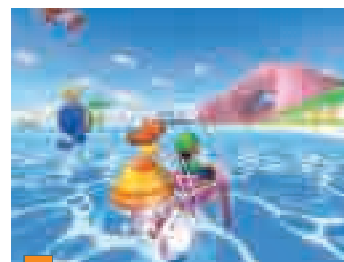
Nintendos wichtigstes "Mario"-Spin-Off steht kurz vor seinem Cube-Einstand – MAN!AC wagte die Testfahrt.

Mit "Super Mario Kart" (SNES) erfanden Shigeru Miyamoto und seine Mannen anno 1992 das Rennspiel-Sub-Genre des Fun-Racers. Die ebenso bunte wie vordergründig simple Knatterei bot ungemein viel Tiefgang und begeisterte Millionen von Zockern weltweit. Nach durchwachsener N64-Meisterschaft sowie gelungenem GBA-Grand-Prix bereitet sich Nintendos All-Star-Crew nun auf den großen 128-Bit-Wettstreit vor. Mehr als ein Dutzend BigN-Ikonen – von Mario, Luigi und Bowser (plus deren Baby-Konterfeis) über Prinzessin Peach, Yoshi sowie Donkey Kong bis hin zu Wario samt Waluigi – kämpfen im Kart-Cockpit ums Siegespodest.



NGC Sch... auf die StVO: Großstadtverkehr und andere bewegliche Hindernisse kennen "Mario Kart"-Fans bereits vom N64-Grand Prix.





NGC Ob Asphalt-Piste oder Strandidyll – Mario-Karts knattern überall.

Taktik im Teamwork

Offensichtlichste und zugleich vielversprechendste Neuerung ist bereits im Titel versteckt: Anstatt alleine, brausen in "Mario Kart Double Dash" immer zwei Piloten pro Vehikel über die Knuddel-Pisten. Während ein Recke das Gefährt steuert, kümmert sich der Kollege um die Handhabung der obligatorischen Extra-Waffen. Der Clou dabei: Auf Knopfdruck tauschen die Mitstreiter wieselflink die Positionen. Wer also die "Mario Kart"-üblichen unterschiedlichen Vor- und Nachteile seiner Digi-Kompagnons (wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit oder Spurstabilität) in den kurvenreichen Kursen optimal nutzen will, kommt um munteres 'Bäumchen wechsel dich' nicht herum. Beim Extraeinsatz setzt Nintendo auf Bewährtes: Wie gehabt schleudert Ihr Bananenschalen oder Raketenpanzer via Taste und Stickrichtung nach vorne bzw. hinter Euch. Über die beliebten Standarditems hinaus verfügen die Recken über individuelle Spezialmanöver: Mario und Luigi beispielsweise schicken gigantische Feuerbälle los, die sich nochmals in vier kleinere Flammenkugeln aufteilen. Yoshi wiederum treibt seinen Boliden per temporärem Turboboost zu neuen Rekordgeschwindigkeiten an.





NGC Mehrspieler-Flexiblität: Splitscreen-Rennen sind ebenso möglich wie muntere Link-Meisterschaften, maximal acht Recken dürfen zeitgleich teilnehmen.

Mehrspielerfreuden

Der traditionell wichtige Multiplayer-Part lässt Euch zeitgemäß viel Freiraum. Nicht nur Splitscreen-Rennen für bis zu vier Kartpiloten sind möglich, auch eine Link-Option ist fest eingeplant. Mittels Netzwerkadapter koppelt Ihr Euren Cube mit den Konsolen von maximal sieben Kumpels. Insgesamt dürfen sich acht menschliche Fahrer gleichzeitig auf der Piste tummeln. Mit welcher Hardware-Konstellation Ihr diese Zahl zustande bringt, ist Euch überlassen. Über etwaige Online-Unterstützung oder weitere Spielmodi (neben den Wettrennen) hielt sich Nintendo bedeckt – sobald wir eine spielbare Version erhalten, folgt das ausführliche Preview-Update. *cg*

Mario Kart Double Dash

Gamecube

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Fun-Racer
D-Termin:	4. Quartal

Kooperative Kartknatterei mit Gute-Laune-Garantie: Dank charmanter Optik, bewährter Spielbarkeit und einer Handvoll frischer Ideen sehr vielversprechend.

Playstation-2-Alternative

Bereits zu PSone-Zeiten wirbelte Beutelratte Crash als Kart-Pilot mächtig viel Staub auf. Auch **Crash Nitro Kart**...

Xbox-Alternative

...verspricht mit abgefahrenem Kursdesign und illustrer Pilotenriege knallharte Konkurrenz für Mario, Yoshi & Co.

Xbox-Hits im Dreierpack

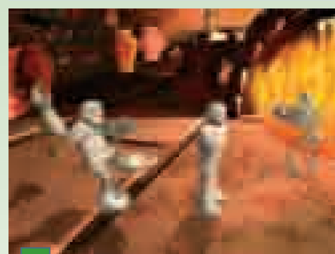
Mit Spannung erwartet und voller Überraschungen: Alle Einzelheiten zu Rares spektakulärem E3-Aufgebot

"Perfect Dark Zero", "Banjo-Kazooie 3" oder vielleicht doch die Fortsetzung eines indizierten Bond-Shooters? Bei kaum einem Entwickler brodelte die E3-Gerüchteküche so heiß wie im Falle von Rare. Waren die genialen Engländer doch bislang Nintendos Vorzeige-Spieleschmiede und unlängst von Microsoft für viele Millionen US-Dollar geschluckt worden. Dementsprechend riesig das Staunen aller anwesenden Pressevertreter, als auf der Xbox-Konferenz schließlich Nägel mit Köpfen gemacht wurden: So stellten Bill Gates' frischgebackene Hoflieferanten nicht nur den ehemaligen N64-Knüller "Kameo: Elements of Power", sondern mit "Conker Live & Uncut" sowie "Grabbed by the Ghoulies" auch zwei bislang allenfalls Insidern bekannte Titel vor. Obgleich die Fortsetzung des Ego-Hammers "Perfect Dark" somit lediglich durch Abstinenz glänzte, wurde MAN!AC im vertraulichen Gespräch mit Microsofts Ken Lobb versichert, dass die ersehnte Mega-Knallerei bald ans Licht der Öffentlichkeit gelangt. Nach dieser Erleichterung ging's ab an die Vorführ-Konsolen – hier unsere ersten Spieleindrücke. *tk*

Grabbed by the Ghoulies


XB Spiel mir das Lied vom Tod! Wenn gerade keine bessere Waffe zur Hand ist, schnappt Ihr Euch schon mal eine Gitarre – gleich hat das Tentakel Ohrensausen.


XB Frauenheld: Cooper befreit arme Jungfern aus dem verfluchten Haus.


XB Die Mumie: Anspielungen auf aktuelle Kinofilme gibt's jede Menge.


XB Pitschpatsch: Per Spritzpistole macht Ihr jedes Monster nass.

Bislang geheim gehalten, erblickte Rares Comic-Knüppelei in Los Angeles das Licht der Öffentlichkeit: Ihr übernehmt bei dem an "Scooby-Doo" erinnernden Gruselspaß die Rolle des Schulbuben Cooper, welcher seine Freundin aus einem Geisterhaus befreien will. Beim Exorzistentrip durch das schaurige Gemäuer treffen Xbox-Rabauken auf 25 verschiedene Monstrositäten wie Moderzombie, Klapperskelett oder Blutvampir. Ob fehlender Bewaffnung lasst Ihr sodann entweder via rechtem Analogstick Eure Fäuste fliegen oder greift nach rumstehendem Inventar: So lassen sich Hamburger zum fettigen Wurfgeschoss umfunktionieren und Stühle als Schlaginstrument verwenden. Bei den gelegentlichen Horror-Einlagen nutzen die Gegenstände jedoch wenig: Wird Cooper erschreckt, müsst Ihr schnell eine Tastenfolge hämmern – sonst heißt's 'Game Over'!

Xbox

Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober

Schrecklich komisch: Aberwitzige Monster-Klopperei mit filmreifem Comic-Ambiente, intuitiver Steuerung und hoher Gag-Dichte – mal sehen, ob's langfristig motiviert.

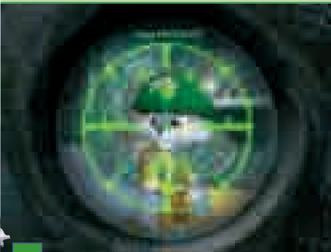
Playstation-2-Alternative

Klingt blöd, stimmt aber: Sonys Martial-Arts-Klopper **Rise to Honor** verwendet die gleiche Kampf-Steuerung wie Rares Spukspaß.

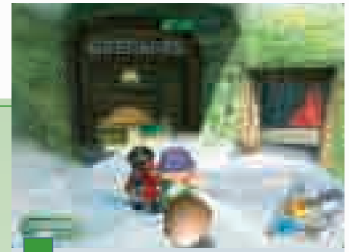
Gamecube-Alternative

Comic-Konkurrent aus dem Hause Capcom: Superheld **Viewtiful Joe** sucht in wenigen Monaten Euren Gamecube heim.

Conker Live & Uncut


XB Bitte lächeln! Die Sniper-Knarre bürgt für präzise Abschüsse.


XB Offizier Conker bei der Arbeit: Neben simplen Pistolen findet Ihr auch dickere Kaliber wie diesen Raketenwerfer – da fliegen gleich die Fetzen.


XB Knuddel-Samurai: Im Nahkampf nutzt Ihr Schwerter oder Knüppel.

Der rüpelhafteste aller Videospiel-Heroen feiert sein Comeback: Beim Xbox-Debüt ballert Eichhörnchen Conker wieder auf sarkastische Weise gegen riesige Gegnerhorden – da bleibt garantiert kein Auge trocken. Während sich Solisten auf eine komplett überarbeitete Fassung des N64-Klassikers "Conker's Bad Fur Day" freuen (wohlgemerkt samt bislang wegen 'Zensurgefahr' unveröffentlichter Szenen), gehen Xbox-Live-Besitzer auf Online-Hatz. Weil Genre-Standards wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' inzwischen zur Stangenware gehören, versorgt Rare sein Rabauken-Maskottchen zusätzlich mit innovativen Modi: So tretet Ihr beispielsweise mit insgesamt 16 menschlichen Zockern zu 'The Heist' an und balgt Euch um die Beute eines Bankraubs oder verteidigt eine Alien-Basis. Das Waffen- wie Vehikel-Aufgebot der Gaudi steht dem in nichts nach: Samurai-Schwerter zerhacken Opponenten oder blocken Gewehrkugeln, Hubschrauber rüsten Euch während des Fluges mit einem riesigen MG aus. Unser Eindruck: Technisch solide, punktet Conkers Wiederkehr mit Humor und sinnfreiem Spielspaß – zum Totlachen!

Xbox	
Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

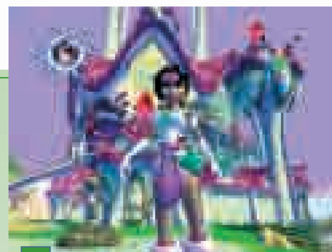
Spaßiges Komplettpaket: Herrlich alberne Mehrspieler-Ballerei mit frechen Gags und Schadenfreude-Garantie – das tolle N64-Original gibt's gratis obendrauf.

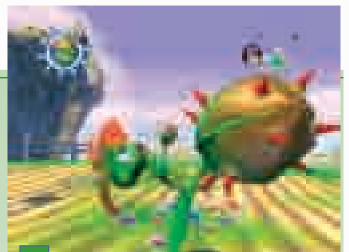
Playstation-2-Alternative
Es geht auch ernsthaft: Sony will Online-Schützen mit dem Agenten-Knaller **Syphon Filter: The Omega Strain** ins Netz locken.

Gamecube-Alternative
Ausgefuchste Mehrspieler-Freuden: Gesellige Würfel-Ballermänner bekriegen sich ab Herbst bei Namcos **Star Fox 2**.

Kameo: Elements of Power


XB Ganz schön unfair: Euer mickriges Blumentier hat gegen das riesige Urwaldvieh nicht den Hauch einer Chance – jetzt ist clevere Taktik gefragt.


XB Märchenland: Kameos idyllische Heimat erstrahlt in satten Farben.


XB Wurmloch: Das Futter für Eure Kreaturen versteckt sich in Pflanzen.

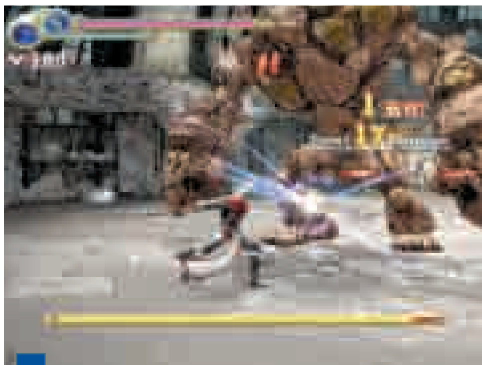
Vielen noch von seinen Release-Verschiebungen auf dem N64 in Erinnerung, biegt Rares Märchen-Abenteuer nun endlich in die Zielgerade ein: Mit dem Elfenkostüm der knackigen Titelheldin macht Ihr Euch an die Befreiung Eures Digi-Volks respektive vertreibt den finsteren Trollkönig. Derartige Aufgaben verlangen freilich nach adäquatem Hokuspokus: So kann sich die Fantasy-Dame in insgesamt 18 verschiedene Kreaturen verwandeln. Einhergehend mit optischer Metamorphose nehmt Ihr auf diese Weise die Eigenschaften des jeweiligen Viehs an: Ein lebendiger Steinhaufen schleudert Felsen auf anrückende Trolle, der graue Nasenbär knüllt sich zum rollenden Rammbock zusammen und das Blumentier schlüpft durch kleine Level-Spalten. Bis Kameos animalische Abbilder jedoch einschreiten können, müsst Ihr zuerst das zugehörige Monster-Baby fangen bzw. mit schmackhaften Würmern hochpäppeln. Ebenfalls kaum erwachsen ist Euer Helfer Meepo: Der Kumpel dient beim Jagen quasi als Köcher und steht Euch ansonsten beratend zur Seite. Wie von Rare gewohnt, paaren sich die zitierten Innovationen mit bezaubernder Technik: Kunterbunte Areale, herzige Animationen sowie ungezählte Gags entlocken selbst notorischen Griesgrämen ein Lächeln – hoffentlich halten die 20 Welten das hohe Niveau der E3-Fassung.

Xbox	
Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2004

Das bessere Pokémon: Technisch bezaubernde Monster-Züchterei, die mit ihren simplen Kontrollen und Märchen-Thematik eher aufs jüngere Publikum abzielt.

Playstation-2-Alternative
Tecmo hat ein Herz für Kinder: Ob **Monster Rancher 4** allerdings auch in Europa erscheint, steht leider noch nicht fest.

Gamecube-Alternative
Das Massenphänomen kommt zurück: Cube-Besitzer schicken ihre kleinen Monster Ende des Jahres ins **Pokémon Colosseum**.





PS2 Action, Forschergeist und Sprunggeschick: Trotz untypischer 3D-Darstellung setzt "Castlevania" auf spielerische Traditionen – der Untertitel "Lament of Innocence" wurde für Europa wegrationalisiert.



Castlevania

Nach drei Handheld-Einsätzen kehrt Konamis Vampirkiller-Sippe endlich wieder zu ihren stationären Wurzeln zurück.

Die letzten Lebenszeichen eines 'echten' Konsolen-"Castlevanias" starben vor knapp zwei Jahren: Ob der ungewissen Zukunft der Sega-Hardware wurden die Arbeiten an einer vielversprechenden Dreamcast-Episode urplötzlich beendet. Seitdem bediente Hersteller Konami nur noch GBA-Exorzisten. Auf der E3 lockte der erste 128-Bit-Spross zum Probespiel.

Chefsache 3D

Entgegen der Hoffnung vieler Serien-Fans orientiert sich das Epos aber nicht am zweidimensionalen Serien-Highlight "Symphony of the Night", sondern entert räumliche Polygon-Welten – ein Traditionsbruch, der auf dem N64 zweimal auf mäßige Begeisterung stieß. Diesmal könnte der Aufbruch in die dritte Dimension jedoch gelingen, denn für das PS2-Debüt zeichnen nicht die Macher des Nintendo-Doppels aus Kobe, sondern Konamis "Castlevania"-Profis in Tokio verantwortlich. Unter der Leitung von Serien-Vater Koji Igarashi werkelt etwa Artwork-Künstler Ayami Kojima am Stil der Schauermär, während Soundgenie Michiru Yamane die musikalische Untermalung austüftelt – drei Könner, die bereits genannte PSone-Episode veredelten.

Leon der Profi

Die Story führt Euch zu den Ursprüngen des endlosen Kampfes gegen Erz-Sauger Dracula zurück, genauer gesagt ins 11. Jahrhundert. Als Sara, die Angetraute des Edelmanns Leon eines Nachts spurlos verschwindet, denkt ihr Herzallerliebster zunächst an eine gewöhnliche Entführung. Erst ein geheimnisvoller Alchemist öffnet Eurem Helden die Augen: Das personifizierte Böse steckt hinter der Freiheitsberaubung. Mit der Übergabe einer magischen Peitsche betritt Leon die Pfade des Schicksals. Denn sein Nachname ist Belmont, Draculas Höllenbrut auszumerzen seine und seiner Nachfahren ewige Bestimmung.

Aus fünf Arealen – Kathedrale, Theater, Garten, Alchemistenlabor und Kerkeranlage – plus finalem Dungeon setzt sich des Vampirfürsten Schauerschloss zusammen. Mehr als 100 Räume sowie über 35 Monster warten auf ihre Bewältigung. In welcher Reihenfolge und wie intensiv Ihr die Suche bestreitet, bleibt Euch überlassen. Auf RPG-artiges Erfahrungspunktesammeln samt Aufleveln wird zudem verzichtet. Ergo eilen Pad-Profis schnurstracks zum Oberboss. Sammlernaturen durchstöbern geheime Abschnitte nach Hitpoints-Containern, Extrawaffen etc., um Dracula möglichst mächtig gegenüberzutreten. Neues gibt's auch von der Kampffront zu vermelden: Da Wölfe, Zombies oder Fischdämonen meist im Pulk angreifen, zaubert Ihr aus Kombination von Lederriemen plus fünf bewährten Sub-Waffen (Weihwasser, Kreuz, Dolch, Kristall und Wurfaxt) vielseitige Combo-Attacken. Ein knappes Dutzend Spezialfertigkeiten haben die japanischen Meister des Morbiden natürlich nicht vergessen. Schließlich erreicht Ihr die verborgenen Winkel der Gruselburg nur mit Doppelsprung, Dash-Kommando und Co. *cg*



PS2 Hüpf' mal wieder: Feste Kameraeinstellungen garantieren Übersicht.



PS2 "Castlevania May Cry"? Mit recht hoher Spielgeschwindigkeit, fixen Kameraperspektiven und Combo-Attacken erinnert die Peitschensaga an das Capcom-Epos.

Castlevania

Playstation 2

Entwickler:	Konami Tokyo, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

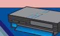
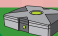
Traditionelles im frischen Gewand: Mit Hilfe der Original-Entwickler scheint der Sprung in die dritte Dimension diesmal eindrucksvoll zu gelingen.

Xbox-Alternative

Edle Action im Martial-Arts-Stil: Tecmos **Ninja Gaiden** verbindet knallharte Schattenkrieger-Romantik mit fernöstlicher Mythenwelt.

Gamecube-Alternative

Eine echte Alternative ist momentan nicht in Sicht – weniger abenteuerlich, aber weit rabiater exorziert Ihr in **Hunter: The Reckoning**.

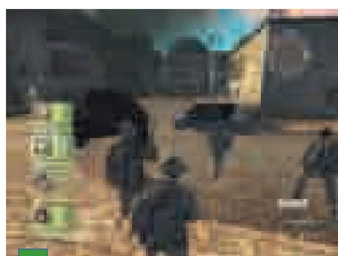

Playstation 2

Xbox

Gamecube




Conflict: Desert Storm 2

Wüstensturm zum Zweiten: Mit schwer bewaffnetem Soldaten-Quartett geht's zurück in den Krisenherd Nahost.


XB Kriegstaktik: Gebiet sichern, vorrücken und den Rücken freihalten.

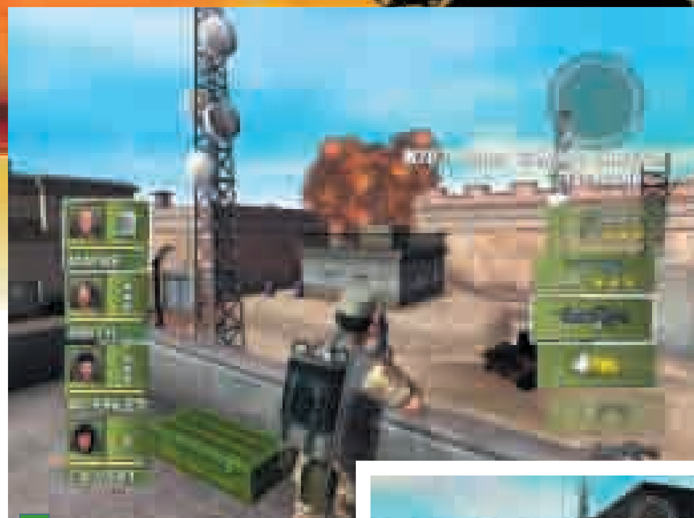

Gewollt oder ungewollt: Pünktlich zum Ende des zweiten Golf-Kriegs präsentiert Take 2 den Nachfolger des Bestsellers "Conflict: Desert Storm". Doch das in vielen Belangen verbesserte Sequel bleibt dem Szenario des ersten Golf-Kriegs (1991) treu. So verschlägt es Euch mitsamt vierköpfigem Trupp (wieder wahlweise Delta Force oder SRS) diesmal aber weniger in ausgedehnte Wüstengegenden, sondern meist in wilde Straßenkämpfe, die eine tüchtige Portion Taktik erfordern.

Wie im Vorgänger übernehmt Ihr die Rolle eines Teamgefährten: Scharfschütze, Sprengstofftechniker, Spezialist für schwere Waffen sowie Anführer besitzen alle ihre individuellen Fertigkeiten. Die gestellten Aufgaben reichen dabei vom Bombenentschärfen über Infiltration und Sprengen gegnerischer Ziele bis zur Geiselbefreiung. Neu sind nun Schleich- und Stealth-Taktiken: Schießt à la "Splinter Cell" Lampen und Lichter in Räumen aus, um Eure Gegner im Dunkeln tappen zu lassen und zielsicher zu erledigen.

Schneller und gefährlicher

Nach jeder erfolgreichen Mission verbessern sich netterweise die Fähigkeiten Eurer Jungs – so erkennen, zielen und schießen die Rekruten bei jedem Einsatz schneller und effektiver. Das ist auch bitter nötig, denn die Irakis haben aufgerüstet: Die Burschen warten nicht mehr immer am selben Fleck, sondern reagieren auf Euer Verhalten. Haltet Euch deshalb stets den Rücken frei, sonst erlebt Ihr so manch böse Überraschung. Zu den neuen Aktions-Möglichkeiten zählt nicht zuletzt auch das Kriechen und Rollen, um gegnerischen Kugelhagel zu meiden. Dem fußfaulen Spieler stehen wieder Vehikel, wie Jeep, Truck oder Infanterieabwehr samt installiertem Großkaliber zur Verfügung. Trotz taktischer Note birgt "Conflict: Desert Storm 2" mehr Action als der Vorgänger – lange Laufwege bleiben Euch erspart.

Pluspunkt Technik: Die korrekte Ballistik-Physik lässt Granaten an Wänden abprallen, was gerade in engen Räumen zu brenzligen Situationen führt; Artillerie-Explosionen hinterlassen Krater, die sogar als Deckung dienen. Die auf einem Event gezeigten Levels beeindrucken mit realitätsnaher Grafik und effektgespickten Granaten-Explosionen samt dichten Rauchwolken, die Euch und den Gegnern die Sicht nehmen. Optisch gleichen sich die Konsolen-Versionen: Die PS2-Version kämpfte zwar mit herben Rucklern, die laut Entwickler-Team noch eliminiert werden. In puncto Xbox-Live-Unterstützung hielten sich Pivotal Games jedoch bedeckt. *ts*


XB Gezielter Angriff: Die Sterne im Inventar (rechts) symbolisieren die Stärke des Rekruten mit der Waffe.

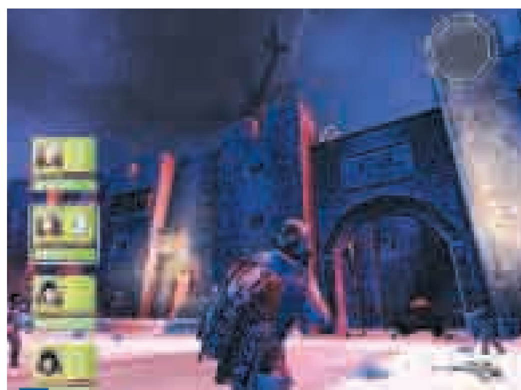

XB Vor dem Betreten werden Gebäude erst einmal 'ausgeleuchtet'.

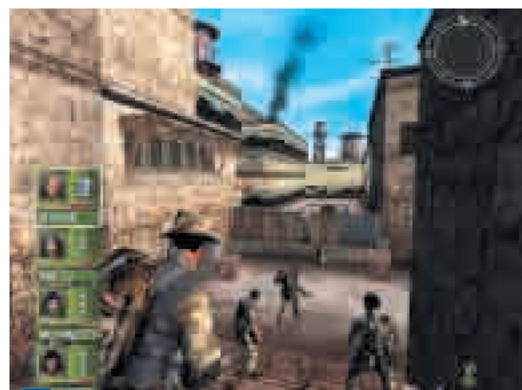
Conflict: Desert Storm 2

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Pivotal Games
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2] September [Xbox] 4. Quartal [GC]

Aufpolierter Nachfolger des Wüstensturms – spannende Häuserkämpfe und viele Verbesserungen lassen Taktik-Veteranen aufhorchen.


PS2 Nachteinsätze und neue Stealth-Möglichkeiten lassen viel Freiraum für die Vorgehensweise im Kriegsgebiet.


PS2 Die Fantastischen Vier: In verwinkelten Straßen sind die Spezialfertigkeiten Eures Trupps mehr denn je gefragt.

GT 3 ADVANCE
PRO CONCEPT RACING



- Mehr Auswahl: 90 Fahrzeuge führender Hersteller
- Mehr Abwechslung: mit Tuning zum Traumboliden
- Mehr Geheimnisse: zahlreiche freispielbare Rennmaschinen
- Mehr Locations: 46 spektakuläre Strecken
- Mehr Spielspaß: Kopf-an-Kopf-Rennen mit Freunden
- Mehr Goodies: cooles Drift-Combo-Mini-Game

"Klasse Spiel, Fehlkauf ausgeschlossen! - 89%" - bigN Mai 2003





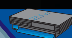
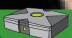




GAME BOY ADVANCE

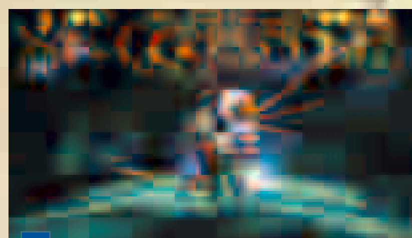
THQ

WWW.THQ.DE


Playstation 2

Xbox

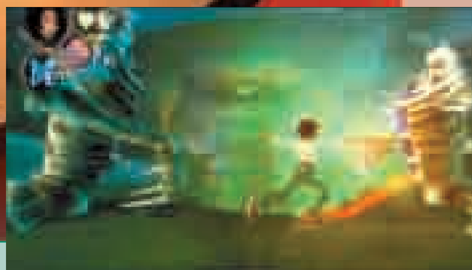
Gamecube



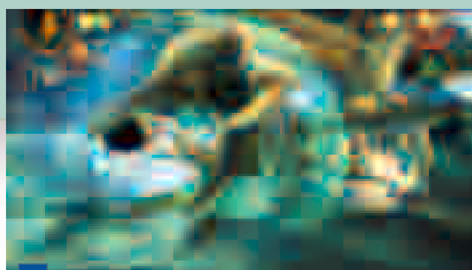


PS2 Optisch brillant: Den ersten Obermotz (großes Bild) könnt Ihr nur verletzen, wenn Euer Kumpel seine Stampfattacke anwendet.

Beyond Good & Evil



Vom Knuddelheld zur Weltraumbraut: Der "Rayman"-Erfinder präsentiert sein neues Projekt und MAN!AC spielt den Hoffnungsträger erstmals Probe.



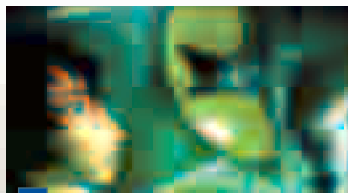
PS2 Frau mit Knüppel: Immer wieder wird Jade von schleimigen Kreaturen angefallen – sie schlägt zurück!

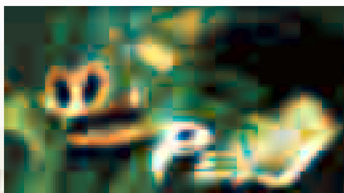
Abnabelung auf die digitale Art: Nach dem grandiosen Erfolg seiner Erstkreation "Rayman" betritt Michel Ancel abermals Neuland. Statt seinen gliederlosen Heroen weiterhin zu betreuen, wagt sich Ubis Entwickler-Star nun ans Abenteuer-Genre – allerdings mit gehörigem Action-Einschlag, wie wir beim Antesten einer frühen PS2-Fassung feststellen konnten.

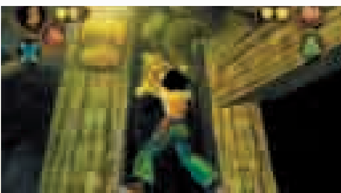
Trau' keinem Politiker!

Im Zentrum des aberwitzigen SciFi-Spektakels steht der Planet Hyllis: Marodierende Aliens fallen in die einst idyllische Comicwelt ein, werden jedoch mit vereinten Kräften gerade noch rechtzeitig zurückgeschlagen – so zumindest die offizielle Version der Regierung. Dass solch administrative Behauptungen mit Vorsicht zu genießen sind, wird Eurem Polygon-Ebenbild Jade schnell klar: Vielmehr ziehen nämlich fiese Verschwörer im Hintergrund ihre Fäden – die vermeintlich bösen Rebellentruppen 'Spoon' entpuppen sich später als einzig wahre Verbündete. Bis es soweit kommt, müsst Ihr aber erst einmal das Einstiegs-Szenario bestreiten: Vor Eurer lauschigen Hütte wüten ekelhafte Alien-Würmer, denen Ihr alsdann per Fußtritt bzw. Knüppelschlag die Leviten lest. Aufmerksame Beobachter registrieren bereits hier die komfortable Steuerung: Werden doch sämtliche verfügbaren Kommandos samt Taste brav am oberen Bildrand eingeblendet – "Zelda" lässt grüßen. Zusätzliche Unterstützung erhalten Planeten-Retter von einer illustren KI-Gemeinde: Während ein kalauernder Multikulti-Kumpel via Hologramm-Funk Witze wie Tipps kredenzt, bastelt Eber Pey'j gerne an Apparaturen rum.

So repariert Jades Saukumpel gleich zu Beginn Euer Boot, mit dem Ihr fortan zu den einzelnen Missionen schippert. Die feuchtfröhlichen See-



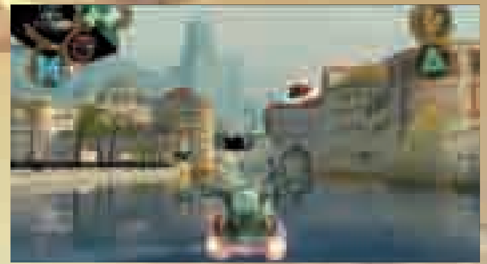




PS2 Schöne Grüße ans Hause Disney: Die Inszenierung von "Beyond Good & Evil" gleicht einem Zeichentrickfilm. Schicke Rendersequenzen (links), witzige Charakter-Bilder (Mitte) und Echtzeit-Einspielungen sorgen für Kurzweil.

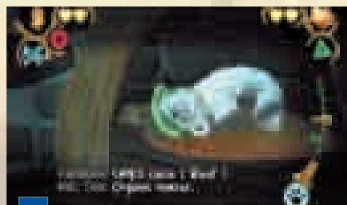


PS2 Flink wie der Wind: Seid Ihr unter starkem Alien-Beschuss, hilft ein kurzer Druck auf die Ausweichtaste – Jade flitzt sodann blitzschnell zur Seite und hält sich aus dem Gröbsten raus.




PS2 Seemannsgarn: Mit Eurem Boot schippert Ihr durch die Stadt (oben) und ballert auf Wasserschlangen.


PS2 Zauberei: Jade beherrscht mehrere magische Spezialattacken.


PS2 Bitte lächeln! Fürs Ablichten von Tieren bekommt Ihr Kohle aufs Konto.


PS2 Knifflig, aber unterhaltsam: Um gegen dieses Riesenmonstrum zu bestehen, müsst Ihr erst einmal seinen knöchernen Schutzwall durchbrechen.

reisen glänzen dabei nicht nur mit wunderschönen Spiegelungen, sondern auch durch spielerischen Mehrwert: Da wollen Fischerdampfer per Bordkanone vor gemeinen Wasserechsen beschützt und unerforschte Gebiete erkundet werden – zur Orientierung gibt's einen Kompass.

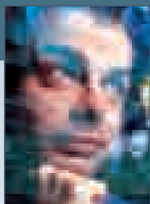
Schweine im Weltall

Bloß durch schnöde Rumtümpelei könnt Ihr Hyllis freilich kaum von der Weltraumplage befreien, ergo geht's schnell ab zum ersten Höhlenlevel: Mit Pey'j im Schlepptau sollt Ihr dort ein mysteriöses Monstrum fotografieren. Ja, richtig gelesen: Neben leckeren Health-Snacks und ihrem Prügelstab schleppt Jade nämlich noch eine Kamera mit sich herum, die Ihr via Schultertaste in Anschlag nehmt. Aus Egosicht abgelichtetes Gezücht komplettiert Euer Foto-Album und versorgt Euch mit barer Münze, die wiederum an rumstehenden Automaten gegen hilfreiche Gegenstände eingetauscht wird. Apropos hilfreich: Pey'j gibt nicht nur lustige Sprüche von sich, sondern kämpft respektive rätselt fleißig an Eurer Seite. So aktiviert der Schweinemechaniker mit seiner Stampfattacke Schalter oder katapultiert Euch an steilen Wänden empor – vielen Dank.

Weist dieses Buddy-Feature noch deutliche Parallelen zu anderen 128-Bit-Titeln wie "Primal" auf, sucht die Optik ihresgleichen: Knallbunte Zeichentrick-Szenarien, geschmeidige Animationen sowie ein Kreaturen-Design vom anderen Stern (im wahrsten Sinne des Wortes) heben "Beyond Good & Evil" bewusst vom Genre-Einheitsbrei ab. Jetzt muss nur noch an chaotischer Kameraführung wie ungenauer Steuerung gewerkelt werden, dann wird's ein Fantasy-Knüller der Extraklasse. *tk*

"Spiele können Emotionen erzeugen wie kein anderes Medium!"

MAN!AC sprach mit Michel Ancel über seine neueste Schöpfung "Beyond Good & Evil"



MAN!AC: Warum hast Du Dich von "Rayman" verabschiedet?
Ancel: Ich wollte einfach mal was komplett anderes machen. Unser Ziel war es, endlich von der völlig abstrusen "Rayman"-Welt wegzugehen und einen etwas realistischeren Titel zu erschaffen.

MAN!AC: Wie kamst Du auf eine weibliche Heldin mit journalistischem Interesse?
Ancel: Ich habe genug von Männern mit Schwertern und Pistolen. Selbst wenn Frauen mal als Heldin auftreten, haben sie meist maskuline Züge – wir wollen davon wegkommen. Eine Journalistin wählte ich, weil es darum geht, dass die Wahrheit stärker ist als Kriege.

MAN!AC: Gab es irgendwelche Probleme, für alle Plattformen zu entwickeln?
Ancel: Nein, überhaupt nicht. Ich denke sowieso, dass alle Spiele für jede Konsole erscheinen sollten. Wenn ich mir einen Fernseher kaufe, will ich ja auch jeden Film sehen. Behandelt man Videospiele also wie Kunst, sollte jeder daran teilhaben können.

MAN!AC: Welches Videospiel, "Rayman" natürlich ausgenommen, hat Dich persönlich am meisten beeindruckt?
Ancel: Ich bin ein großer Fan von "Zelda" und Sonys "ICO". Diese beiden Spiele vermischen Kunst und Gameplay auf fast perfekte Weise. Auch wenn der Markt für "ICO" noch nicht bereit war, werden solche Titel in Zukunft junge und alte Menschen begeistern – Spiele können Emotionen und Unterhaltung erzeugen wie kein anderes Medium.

MAN!AC: Willst Du unseren Lesern vielleicht noch irgendetwas mitteilen?
Ancel: Oh ja, ich freue mich wirklich auf den Moment, an dem Ihr "Beyond Good & Evil" spielen könnt. Besonders die finale Sequenz, wo Action, Schleichen, Schifffahrt und Kämpfen vereint werden, macht den Spieler zu einem echten 'Next Generation Helden'.

Beyond Good & Evil

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Ubi Soft, Frankreich
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [GC]

Märchenhafte Zukunft: Wunderschön inzenierte Mixtur aus Forscherabenteuer, Prügel-Action und gewitzten Knobeleien – Comic-Fans dürfen gespannt sein!


XB Ein Fall für Großbild-TVs: Bei Vierer-Splitscreen-Duellen habt Ihr mehr mit der Übersicht denn den Kollegen zu kämpfen.



XB Hallo "Halo": Ihr könnt nur zwei Wummen gleichzeitig tragen, ein Waffentausch will gut überlegt sein.

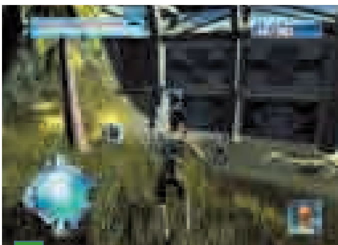
Brute Force

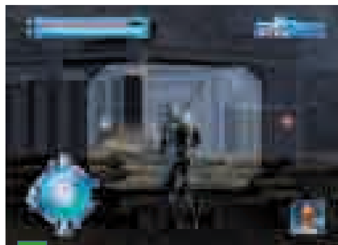
Rabiate Rambos & tödliche Infiltranten – wenn's in der Zukunft brenzlig wird, kommt Microsofts Spezialeinheit zum Schuss.

Lang hat's gedauert, endlich ist sie eingetrudelt – eine erste spielbare Version des nächsten großen Xbox-Hoffnungsträgers "Brute Force". Seit mehreren Jahren befindet sich die brachiale Taktik-Action bereits in der Entwicklung, wurde diverse Male verschoben und steht nun endlich kurz vor der Veröffentlichung. MAN!AC hat Probe geballert.

Die fantastischen Vier

"Halo" mit Team-Taktikeinschlag – so oder ähnlich wurde Digital Anvils Ballerepos in der Vergangenheit häufig beschrieben. Nicht ganz zu Unrecht: Tatsächlich kontrolliert Ihr eine vier Kämpfer starke Spezialeinheit durch die futuristischen Krisenherde des Universums. Wo immer friedliebende Menschen unterjocht werden, bösartige Aliens Nachbarplaneten überfallen oder sonstwie der intergalaktische Haussegen schief hängt, kommen Humanoid Tex, Reptiliensöldner Brutus, Scharfschützin Flint und Stealthexpertin Hawk zum Einsatz. Und wie es sich für ein zünftiges Quad-Action-Spektakel gehört, verfügen alle Teammitglieder über verschiedene Talente: Muskelprotz Tex etwa kann als einziger zwei schwere Wummen gleichzeitig abfeuern, sein schuppiger Kaltblut-Kollege wiederum aktiviert auf Knopfdruck seinen Thermalblick. Selbst in der dicksten Nebelsuppe erspäht Brutus so wärmeabstrahlende Objekte – vorzugsweise gut verborgene Heckenschützen. Der Einsatz dieser individuellen Spezialfertigkeiten ist allerdings zeitlich begrenzt. Geht die entsprechende Energieanzeige zur Neige, müsst Ihr einige Sekunden warten, ehe sich die Kraft wieder regeneriert hat.

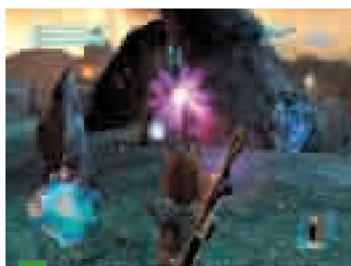

XB Rambo wechsle dich: Per Digi-Kreuz tauscht Ihr zwischen den Teamkollegen.

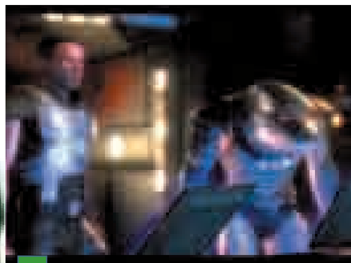

XB Darf nicht fehlen: die obligatorischen Scharfschützenscharmützel.


XB Effekthascherei: Sinkt Eure Lebensenergie in bedrohliche Regionen, macht ein fieser 'Verwisch'-Filter den Kampf ums nackte Überleben doppelt schwer.

Heimlich, still & laut

Zwar steht "Brute Force" primär im Zeichen knallharter Ballerkost (knapp 30 Wummen vom Sturmgewehr über diverse Granatvarianten bis zum Alien-Laser stehen zur Auswahl), ohne eine Portion Taktik habt Ihr im Kriegsalltag aber kaum eine Chance. Die simpel gelöste Team-Kontrolle legt Euch dabei glücklicherweise kaum Steine in den Weg: Per Digipad (auf jeder Hauptrichtung 'liegt' ein Held) schlüpft Ihr direkt und ohne Verzögerung in die Haut des gewünschten Rekruten. Im Regelfall spurten und metzeln die übrigen Kriegskompagnons autonom an Eurer Seite. Darüber hinaus dürft Ihr der Gefolgschaft auch simple Befehle à la 'Position halten' oder 'Zurückbleiben' erteilen. Durchaus sinnvoll, wollt Ihr beispielsweise in Hawks Tarnmantel gehüllt allein und unauffällig ein feindliches Basislager auskundschaften.


XB Verbockt: Ein unsachgemäßer Schuss und Hawks Camouflage fliegt auf.


XB Na ja: Technisch mäßige Renderfilmchen verknüpfen die Missionen.



XB Jedem Tierchen sein Pläsierchen: Wo menschliches Sehvermögen versagt, hat Brutus die Übersicht – sein Echsenblick durchkämmt die Nebelsuppe nach Feinden.


XB Zusammen, gegeneinander, zu zweit oder zu viert: Der flexible Multiplayer-Teil zockt sich am besten übers Netzwerk.

XB Ausgehoben: Ein gezielter Granatwurf erspart zielgenaue MG-Duelle.

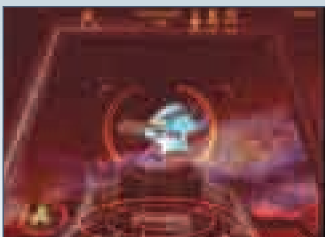
XB Tex' Spezialtalent: Nur der Humanoid jongliert zwei Ballermänner.

Mehrspieler-Massaker

Dass beschriebenem Team-Konzept amtliches Multiplayer-Vergnügen innewohnt, ist auch den Entwicklern nicht verborgen geblieben. Entsprechend wartet "Brute Force" mit flexiblen Spielmodi auf: Kommen ein paar Kumpels zu Besuch, dürfen sie jederzeit in ein laufendes Solo-Abenteuer reinspringen – Zwei-, Drei- bzw. Vierfach-Splitscreen macht's möglich. Bei geteiltem TV bleibt die Bildrate zwar selbst im wildesten Feuergefecht angenehm stabil, dafür leidet die Übersicht mitunter deutlich. Im Vorteil ist klar, wer über ein Netzwerk verfügt. Bis zu vier Konsolen lassen sich verlinken, wobei in der Kooperativ-Variante jeder Kumpan ein Team-Mitglied übernimmt. Bei obligatorischen Deathmatches kommen gar noch mehr Zocker zum Zug. Je zwei Menschen und zwei CPU-gesteuerte Söldner pro Xbox resultieren in satten 16 Kämpen auf dem Schlachtfeld. Xbox-Live-Duelle sind hingegen leider nicht in Planung, lediglich Extra-Levels und Bonus-Charaktere sollen sich kurz nach dem Release aus dem Internet saugen lassen. Ob Euch tatsächlich der nächste Xbox-Superhit erwartet, klärt der Test in der nächsten MANIAC. *cg*

▪ ▪ ▪ Weltraum-Veteranen ▪ ▪ ▪
Digital Anvil – die Macher von "Brute Force"

1996 schied "Wing Commander"-Mastermind Chris Roberts bei Origin ("Ultima") aus, um mit Bruder Erin eine unabhängige Software-Schmiede ins Leben zu rufen. Erstes Projekt Digital Anvils' wurde die vielgelobte SciFi-Oper "Starlancer", deren Nachfolger "Freelancer" just für PCs erschien. Ähnlich den "Halo"-Machern Bungie gehören Digital Anvil mittlerweile dem Bill-Gates-Konglomerat Microsoft Games Studios an. Während Chris die Firma unlängst verließ, tüftelt Erin zurzeit am Feinschliff von "Brute Force".


Für die exquisite Dreamcast-Konvertierung von "Starlancer" zeichnen Warthog verantwortlich.

Brute Force

Xbox

Entwickler:	Digital Anvil, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

Taktisch angehauchter SciFi-Shooter mit Teamkomponente: Rabiat, actionreich und mit großzügigem Mehrspieler-Anteil – der erhoffte Mega-Hit für die Xbox?

Playstation-2-Alternative
Wüstenstaub statt Sternensplitter: Erste Infos zu Pivotals politisch inkorrektem Taktik-Shooter **Conflict: Desert Storm 2** gibt's auf Seite 22.

Gamecube-Alternative
Nintendo-Fans warten zwar noch immer auf den ersten Teil des virtuellen Wüstenkriegs, obiges Sequel ist aber schon bestätigt.

Musik liegt in der Luft

In Japan Standard, bei uns eine Seltenheit: MAN!AC taucht in die wundersame Welt der Spielesoundtracks ein.


Selten gesehen: Promo-Soundtracks zu wenig bekannten PSone-Spielen sind inzwischen Raritäten.

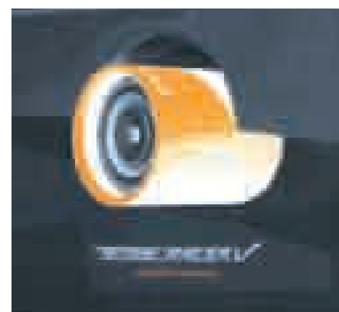
Nicht nur in Sachen Videospiele ist für viele Hardcore-Zocker Japan das Traumland schlechthin: Auch bei den dazugehörigen Soundtracks sieht es in der asiatischen Konsolenhochburg deutlich rosiger aus als im Westen. Zu nahezu jedem halbwegs wichtigen Titel – insbesondere im Rollenspiel-Genre – erscheint mindestens eine Musik-CD, Top-Titel wie "Final Fantasy" oder "Suikoden" kommen schon mal mit einem Vierer-Set daher. Nicht zu vergessen diverse Spezialveröffentlichungen mit gesammelten Piano- oder Gesangsstücken. Selbst freakige Spiele werden ausreichend bedacht: Zum launigen Musikspiel "Space Channel 5 Part 2" etwa gibt's gleich vier Soundtrack-Veröffentlichungen.
Nach Amerika oder gar Europa kommen diese CDs nur selten: Wer drauf nicht verzichten will, ist entweder auf mühsamen Eigenimport über z.B. www.amazon.co.jp oder www.cdjapan.co.jp angewiesen oder muss auf heimische Spezialisten wie www.synsoniq.com zurückgreifen – beides kein günstiges Vergnügen, 50 Euro für einen einzelnen Silberling seid Ihr da schon mal schnell los.



Erster: Der deutsche Spielekomponist Jochen Hippel brachte bereits Anfang der 90er ein Album auf den Markt.

Seltene Scheiben

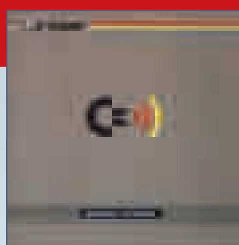
Wenige Ausnahmen bestätigen die Regel: Als derzeit einzige Firma hat Konami ein Herz für Soundtrack-Fans und veröffentlicht regelmäßig zumindest zu Highlights wie "Metal Gear Solid" oder "Silent Hill" offiziell eine Scheibe mit den Kompositionen. Auch für Teil drei des Gruselspektakels steht eine CD an, Vorbesteller kommen jetzt schon in den Genuss


Zum Namco-Raser gab's tatsächlich einen offiziellen Soundtrack, auch wenn's kaum jemand wusste.

SID-Sensationen

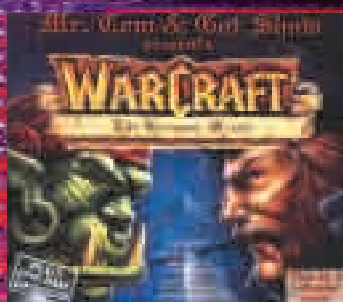
Das Revival der Heimcomputer-Musik


Der dritte "Back in Time"-Teil protzt mit symphonischen Klängen.

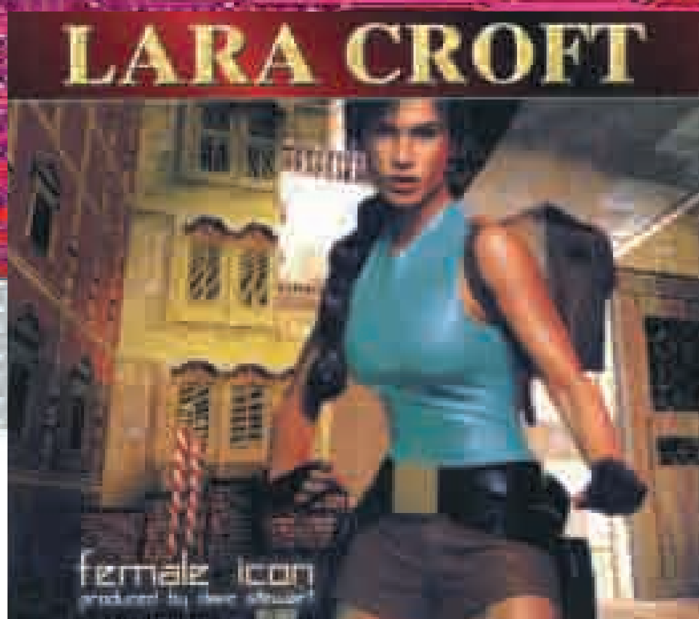

Tribut pur: Dem Ocean-Tüftler Martin Galway wurde ein Album gewidmet.

Während in Fernost die Veröffentlichung bekannter Automaten- und Videospielmelodien auf LP und CD schon sehr früh begann und dabei gerne auch mal die simplen Original-Piepstöne der damals noch recht minimalistischen Soundhardware direkt übernommen wurden, blieb der Westen lange außen vor.
In den poppigen 80ern beherrschte die Heimcomputer-Generation rund um C64 und Amiga die Szene. Findige Tüftler kitzelten aus den drei- bzw. vierstimmigen Soundchips der Commodore-Maschinen brillante Kompositionen – Namen wie Rob Hubbard, Martin Galway oder die Maniacs of Noise bringen Zockerveteranen noch heute ins Schwärmen.
Um insbesondere die 'SID-Tunes' des C64 nicht ins Vergessen geraten zu lassen, gründete der Brite Chris Abbott Mitte der 90er die Webseite www.c64audio.com und wagte den ersten ernsthaften Versuch, die Klänge der Vergangenheit in die Gegenwart zu holen. Dem Debütalbum 'Back in Time' merkte man die Unerfahrenheit des enthusiastischen Machers noch etwas an, spätere Teile lassen dagegen an Professionalität und Klangqualität nichts zu wünschen übrig und gehören in den Plattenschrank jedes Retrofans. Auch CDs anderer Künstler sind inzwischen bei Abbott erhältlich: Dabei machen sich nicht nur Synthesizer-Artisten ans Werk, auch eine Coverband verleiht den Klassikern ihre Note: Press Play on Tape aus Dänemark interpretieren die Songs traditionell mit Bass, Gitarre und Drums und nehmen sich selbst gekonnt auf die Schippe – auf ihrer Homepage www.pressplayontape.com gibt's das grandiose 'Boyband'-Video als Gratis-Download. Sogar große Events für die SID-Generation gab's die letzten Jahre in England, 2003 steht deutschen Fans eine Veranstaltung ins Haus – die Deutschlandpremiere der 'Back in Time'-Partys steigt Ende Juni in der Nähe von Hamburg (nähere Infos gibt's auf www.backintimelive.de)
Auch der große Heimcomputerbruder Amiga kam bereits zu CD-Ehren, wenn auch nicht in dieser Anzahl: Zwei mit großem Aufwand orchestral eingespielte 'Immortal'-Alben liefern eine große Bandbreite klassischer Spielethemen, der erste Teil bietet gar den legendären "Shadow of the Beast"-Soundtrack von David Whittaker.


Let there be Rock: "Press Play on Tape" aus Dänemark spielt C64-Cover live.



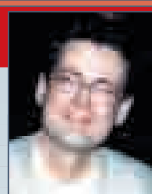




Für keinen Gag zu schade: Lange Zeit wurden Video- und Computerspielcharaktere wie "Warcraft" und "Lemmings" nur als Zugpferde für fragwürdige Single-Projekte verwurstet – das Lara-Album hatte wenigstens einen Hauch von Klasse.

Made in Germany

Die CD-Sammlung von Chris Hülsbeck

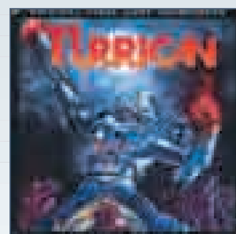


Grinst inzwischen unter der Sonne Kaliforniens: Chris Hülsbeck.

Zwar ist der jetzige Factor-5-Mann nicht der erste Komponist aus Deutschland, der eine CD an den Start brachte (Jochen Hippel war mit "Give it a try" einige Monate früher dran), dafür blickt Chris Hülsbeck auf eine beachtliche Anzahl von Veröffentlichungen zurück. Satte acht Alben finden sich in der Vita des Soundpioniers, die zwischen 1991 und 1997 erschienen – erhältlich sind alle Scheiben u.a. bei www.synsoniq.de. Wer nicht gleich den ganzen Satz erwerben will, dem empfehlen wir als Anspieltipps das variantenreiche CD-Debüt "Shades" sowie die Soundtracks zu den beiden Ballerklassikern "Turrican" und "Apydia". Mit dem Umzug in die USA wendete sich Hülsbeck vor allem der Entwicklung des Musyx-Systems und nicht enden wollenden John-Williams-Adaptionen für die "Rogue Squadron"-Serie zu, während seine alten Werke teils unerwartete Neuverwendung im Dancefloor-Sektor finden. 2001 erschien eine mittelprächtige Maxi-CD, auf der das "Giana Sisters"-Thema von diversen DJs durch den Mixer gequirlt wurde, das aktuelle Album der deutschen Technokapelle Scooter protzt gar mit einem Song, der auf Themen aus "Turrican" basiert.



Artwork pfui, Musik hui: Das Debütalbum gefällt heute immer noch.



Der Klassiker schlechthin: Der Soundtrack zum Commodore-Actionkracher.





Alleine auf weiter Flur: Nur Konami beschert uns regelmäßig Soundtrackveröffentlichungen wie "Metal Gear Solid" oder "Silent Hill 3".

eines Demo-Samplers. Wer vor einigen Jahren aufmerksam war, konnte vereinzelt noch andere Soundtracks einsacken: Praktisch ohne Vorankündigung stellte Sony den Longplayer zu "Ridge Racer 5" in die Läden. Zu N64-Zeiten beschenkte Nintendo Mitglieder des hauseigenen Clubs gar mit einer Handvoll exklusiver CDs zu z.B. "Diddy Kong Racing", "Lylat Wars" oder "Super Mario 64" – leider gibt es diese Angebote seit geraumer Zeit nicht mehr, lediglich bei Online-Auktionen lässt sich manchmal ein Schnäppchen landen.

Sonderfälle

Speziell für den westlichen Markt gedachte Soundtracks sind seit jeher Mangelware und meistens an Promo-Aktionen (u.a. für diverse "Turok"-Teile und den "Speedball"-Nachahmer "CyBall Zone") oder limitierte Sonderausgaben des dazugehörigen Spiels ("MDK" für die PSone) gekoppelt. Versuche, bekannte Spielemarken für obskure Ausflüge in den Mainstream-Pop vor den Karren zu spannen, fand man dagegen des Öfteren in Plattenläden: Während einzelne Maxi-Singles mehr ("Warcraft – The German Mixes") oder weniger ("Lemmings" von SFX) peinlich ausfielen, landete das Rhona-Mitra-Werk "Lara Croft: Female Icon" trotz der Produzenten-Power von Dave 'Eurythmics' Stewart aufgrund der vorzeitigen Entlassung des Models erst mit einiger Verspätung und ohne Werbepower in den Läden.

Während es also für 'richtige' Spielesoundtracks weiterhin düster aussieht, werden immerhin Retrofans ordentlich bedient: Die Heimcomputerwerke von Chris Hülsbeck und zahlreicher, meist aus Großbritannien stammender Könner sind in modern aufpolierter Form erhältlich und halten so den Geist von C64 und Amiga am Leben – mehr dazu lest Ihr in den beiden Kästen. *us*



Nintendo ging eigene Wege: Einige Soundtracks gab's exklusiv für Mitglieder des hauseigenen Fanclubs – leider nicht mehr zu aktuellen Gamecube-Titeln.



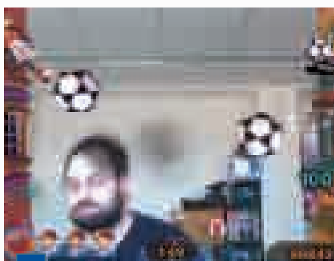


Eye Toy

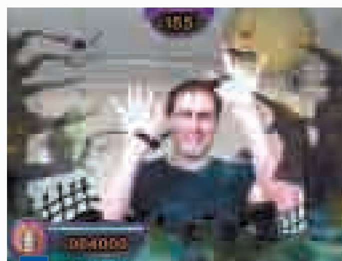
Mittendrin statt nur dabei

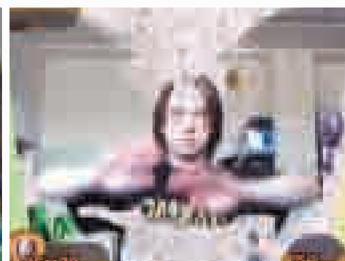
Party-Spaß auf der PS2 – dank USB-Kamera werdet Ihr zum Hauptdarsteller in witzigen Minispielen.





PS2 Hände weg: Bei 'Keep Ups' dürft Ihr nur den Kopf benutzen.



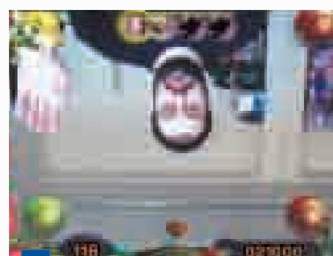


PS2 Einsteigerfreundlich: Sogar *audiovision*-Kollege Christoph ließ sich zu einem Spielchen hinreißen (links). Olli musste derweil Fenster im Akkord putzen.

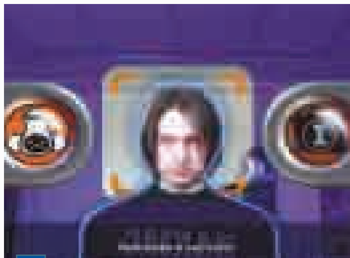
Eine schnuckelige USB-Kamera mit eingebautem Mikrofon, eine Disc mit zwölf witzigen Minispielen, 'Video Messaging'-Funktion und einem 'Playroom' zum Entspannen versüßt mit simpler Handhabung sowie hohem Spielwitz – das ist "Eye Toy", Sonys neueste Hardware-Erweiterung für die PS2, zu haben ab Juli für schlappe 60 Euro.

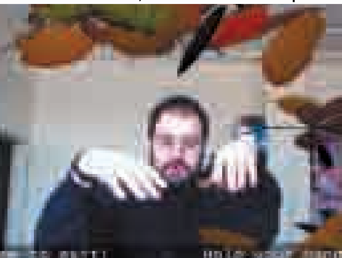
Einfach genial

Die Installation von "Eye Toy" ist kinderleicht: Kamera auf den Fernseher stellen, den Stecker in die untere USB-Buchse stöpseln, die Spiele-Disc einlegen, anschalten und los geht's.
Stellt Euch vor den Monitor und Ihr erblickt – ähnlich einem Spiegel – Euer staunendes Konterfei. Alle Bewegungen werden fortan von der kleinen Kameralinse registriert und auf den Schirm übertragen. Auf diese Weise navigiert Ihr simpel und effektiv durch die bunten Menüs: Einfach die Hand heben und über die Buttons wedeln – PS2-Pad adé!
Habt Ihr diese 'Körpersteuerung' verinnerlicht, steht dem Party-Vergnügen nichts mehr im Wege. Nun ja, fast – denn zu Beginn müsst Ihr Euch mit drei Minispielen begnügen, jedes weitere gilt es mit entsprechend guten Leistungen freizuschalten. So verdingt Ihr Euch beispielsweise als Fensterputzer, versucht Euch im körperbetonten Boxen, schult in 'Mirror Time' Koordination wie Konzentration und brecht mit gezielten Handkantenschlägen erscheinende Holztafeln. Dank diverser Mehrspieler-Modi veranstaltet Ihr waschechte Turniere, eine Foto-High-Score-Liste sorgt dabei für gnadenlose Motivation.
Wer von den mitunter recht anstrengenden Aufgaben die Nase voll hat, entspannt sich im 'Playroom': Begleitet von netten Soundeffekten und ohne Erfolgsdruck wirbelt Ihr Blätter durch die Luft, verscheucht Aquarium-Fische und probiert abgefahrene Filter aus, die u.a. für eine Zeitverzögerung oder einen Stroboskop-Effekt sorgen. 'Video Messaging' bietet Euch schließlich die Möglichkeit, bis zu 60 Sekunden lange Botschaften in Bild und Ton auf Memcard zu bannen.
Schon im Herbst folgt eine weitere Disc mit Minispielen, künftige Anwendungen wie das Integrieren Eures Gesichts in diverse PS2-Titel und das Versenden von eigenen Video-Clips übers Internet machen "Eye Toy" zum Pflichtkauf. *os*



PS2 Nicht ganz einfach, aber ungeheuer motivierend: 'Mirror Time'.







PS2 Ein stilisierter Linienkörper visualisiert Euch den idealen Standpunkt vor der Kamera (links), der 'Playroom' dient der Entspannung und befriedigt den Experimentiertrieb (Mitte). Unter 'Video Messaging' dürft Ihr Bild- und Tonbotschaften aufnehmen.

Die lustigen Zwölf

Alle "Eye Toy"-Minispiele im Überblick

Beat Freak
Bemani-Klon: Berührt in den Ecken stehende Lautsprecher sobald eine fliegende CD die Box trifft.
Fun-Faktor

Boogie Down
Ähnlich wie in "Space Channel 5" müsst Ihr passend zum Rhythmus auf Deckenleuchten zeigen.
Fun-Faktor

Boxing Chump
Gebt einem Blechkameraden via Faustschlag ordentlich eins auf die Mütze und spart Euch so den Gang ins Fitness-Studio.
Fun-Faktor

Ghost Catcher
Verscheucht auftauchende Geister und Fledermäuse mit Euren Händen.
Fun-Faktor

Keep Ups
Haltet mit Eurem Kopf einen oder mehrere Fußbälle in der Luft und zielt damit auf lästige Zuschauer.
Fun-Faktor

Kung Foo
Fegt Karate-Männchen mit Handkanten-Schlägen vom Schirm und zerschlagt in Bonusrunden Holzbretter.
Fun-Faktor

Mirror Time
Berührt in den Ecken auftauchende grüne Blasen während der Bildschirm gespiegelt und gekippt wird.
Fun-Faktor

Plate Spinner
Haltet vier sich auf Stäbchen drehende Teller in Bewegung und wehrt umtriebige Äffchen ab.
Fun-Faktor

Rocket Rumble
Bringt verschiedenfarbige, aufsteigende Feuerwerkskörper zur Explosion – "Fantavision" lässt grüßen!
Fun-Faktor

Slap Stream
Schlagt Euch verspottende Ratten von Wolken herunter und verschont gleichzeitig die süßen Bunnies.
Fun-Faktor

Ufo Juggler
Lasst Ufos mit kreisenden Handbewegungen abheben und zerstört nebenbei feindliche Raketen.
Fun-Faktor

Wishi Washi
Befreit mit kreisenden Bewegungen verschmutzte Fensterscheiben von Dreck und Fliegenschiss.
Fun-Faktor

Spiele ohne Grenzen

Electronic Entertainment Expo 2003



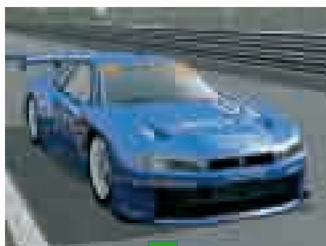
Der Dreikampf geht in die entscheidende Phase: Sony, Microsoft und Nintendo füttern ihre Konsolen mit spielerischen Highlights!



Ein Knaller jagt den nächsten: In der Xbox-Themenwelt fasste Microsoft sämtliche wichtigen Titel zusammen – im Mittelpunkt stand jedoch das "Halo 2"-Theater.

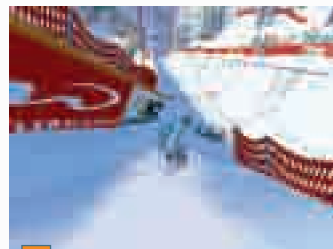


PS2 Vom Kultfilm zum SciFi-Schwertkampf: Sammys "Seven Samurai 20XX" machte einen schicken Eindruck.



XB Wenig aussagekräftig: Außer einigen Screenshots und Videos gab's leider keine neuen Infos zu Namcos "R: Racing Revolution".

Eine Tradition bekommt tatkräftigen Zuwachs: Hielten bislang nur die führenden Hardware-Hersteller im Vorfeld der E3 großspurige Pressekonferenzen, luden nun erstmals auch Nokia, Konami und Capcom zum exklusiven Einblick in die kommende Videospiel-Saison. Wer auf spektakuläre Neuankündigungen wartete, sah sich indes getäuscht: Während die beiden Nippon-Hersteller lediglich ihr Messeprogramm präsentierten, ging der finnische Handy-Experte mit seinem N-Gage gleich komplett unter (siehe Kasten). Als Entschädigung hielten die drei aktuellen 128-Bit-Platzhirsche einige echte Überraschungen parat.



NGC Schnee von gestern: "1080° Snowboarding" enttäuschte gewaltig.

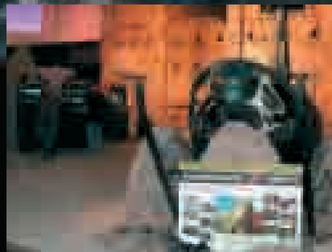
Online contra Connectivity

Eines gleich vorweg: Über Xbox 2, Playstation 3 oder gar einen Gamecube-Nachfolger verloren die Konsolen-Hersteller kein Wort – hierzu wird's frühestens nächstes Jahr erste Infos geben. Dafür rollt der Internet-Zug weiter: So geht Microsoft mit dem neuen Service **XSN-Sports** in die Offensive. Angekündigte Titel wie **NFL Fever 2004** oder **NHL Rivals 2004** verfügen demnach über eine Internet-Zentrale, auf der sämtliche Statistiken sowie Ligen verwaltet werden – dummerweise braucht Ihr für das tolle Feature einen PC nebst Online-Anbindung. Marktführer Sony kontert mit Preisnachlass auf die PS2 (199 Euro) sowie einem Exklusivabkommen, welches alle EA Sportspiele umfasst: Wollt Ihr somit beispielsweise **FIFA 2004** samt Headset-Plauderei im weltweiten Datennetz zocken, geht das nur mit der Sony-Hardware. Zudem erhalten US-Käufer eine überarbeitete PS2-Version mit beigefügtem Netzwerk-Adapter.
Höhere Wellen schlug jedoch die Verkündung von Ken Kutaragi: Bereits

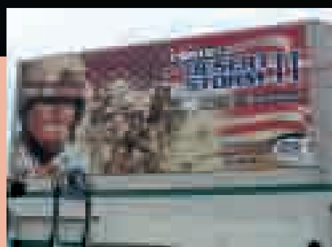
DIE E3 IM ÜBERBLICK



Fast wie im Kunstmuseum: Der riesige Nintendo-Bereich gehörte zu den stilvollsten Messeständen und zog die Massen mit unzähligen Anspiel-Stationen an.

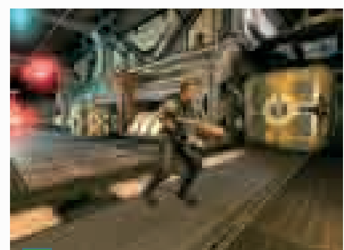


Das freut Herrn Bush: Die US Army nutzt PC-Spiele als Eigenwerbung.



Bitterer Beigeschmack: Viele Hersteller reiten auf der Kriegswelle.

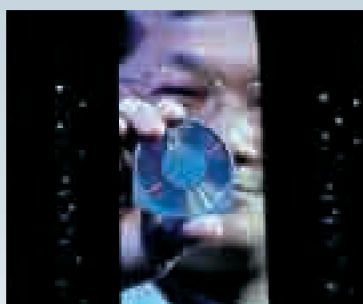
nächstes Jahr will der Walkman-Konzern einen Game-Boy-Konkurrenten namens **PSP** (siehe Kasten) in die Läden bringen. Unbeeindruckt dessen setzt Nintendo hingegen alles auf seine als 'Connectivity' propagierte Verlinkung von Cube und GBA: Statt neuen Mario-Inkarnationen führte Meisterentwickler Shigeru Miyamoto dem verdutzten Publikum seine neuen Multiplayer-Highlights **Zelda: Tetra's Trackers**, **Zelda: Four Swords** sowie eine brandneue **Pac-Man**-Ausgabe für vier Spieler vor. Zudem will man gesellige Würfel-Besitzer mit der erstmals im neuen **Mario Kart** verwendeten LAN-Funktion ködern. Obgleich die unterschiedlichen Online-Pläne zukunftsweisend sind, steht nach wie vor Software im Fokus. Beeindruckte beim Xbox-Segment besonders die Vorführung der Grafik-Granate **Halo 2**, staunten Konsolen-Rennfahrer ob der Qualität von Sonys **Gran Turismo 4**. Andere Neuerungen wie beispielsweise das von Namco entwickelte **Starfox 2** für Gamecube oder die Microsoft-Hüpferei **Voodoo Vince** konnten dagegen herzlich wenig überzeugen.



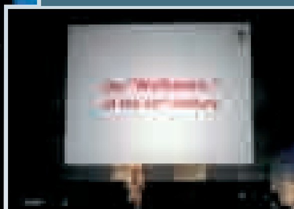
XB Wegen penetranter Ruckelei kaum spielbar: "Black 9" von Majesco.

Die Playstation bläst zur Handheld-Attacke!

Sonys brandneue Mini-Konsole konkurriert mit dem GBA



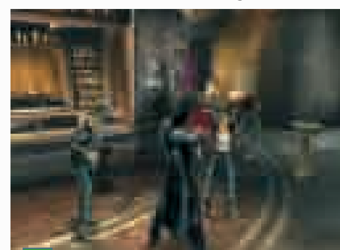
Klein, aber fein: Das Speichermedium des PSP (links) ist eine technische Sensation.



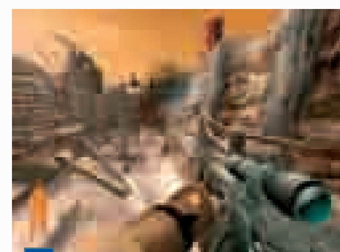
Wer hätte das gedacht: Statt endlich Details zum PS2-Nachfolger rauszulassen, präsentierte Videospiel-Veteran Ken Kutaragi auf der Sony-Konferenz ein Handheld. Das spektakuläre Stück hört auf den Namen PSP (steht für 'Playstation Portable') und soll noch im nächsten Jahr erscheinen. Größter Pluspunkt der neuen Mobil-Konsole: Statt teuren Modulen wird eine klitzekleine 'Universal Media Disk' mit satten 1,8 GB Speicherplatz verwendet. Beim Display geht der Technik-Traum weiter: Die Spiele flimmern über einen 16:9-Bildschirm mit ca. 11,5 Zentimeter Bildschirmdiagonale – MPEG4-Videos sollen für das Wunderding ebenfalls kein Problem sein. Über die Prozessorleistung lässt sich indes nur spekulieren, die PSone-Power soll jedoch mindestens erreicht werden. Sofern wir weitere Fakten respektive Bilder erhaschen, lest Ihr alles über Sonys mächtigen GBA-Konkurrenten in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben.

Von Lizenzen und Sequels

Wo gibt's haufenweise heiseres Personal und Ohrensausen? Richtig: An Electronic Arts' E3-Stand. Gottlob wartete der Publisher-Gigant fernab

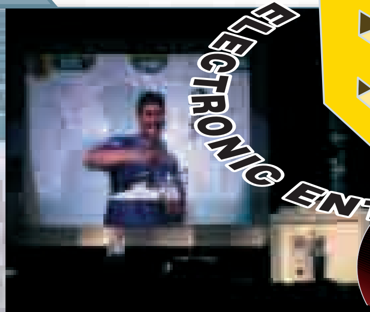


XB Grüße an die BPjM: "Four Horsemen" setzt neue Metzelmaßstäbe.



PS2 Spannender Ego-Krieg: Die PS2-Fassung von Wanadoos "Iron Storm" soll nun doch noch erscheinen.

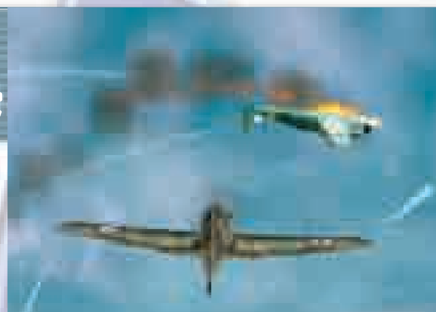






Jahrmarkt der Sensationen: Während Tecmo mit leicht bekleideten Damen Sympathien gewann, wohnte MAN!AC einer Diskussion mit Hideo Kojima und Shigeru Miyamoto bei.





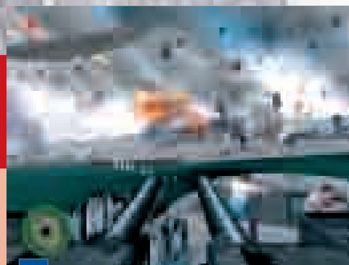
XB Der erste Flugsimulator mit Zeitlupenfunktion: "Secret Weapons over Normandie" von LucasArts.



ICH KANN DICH NICHT VERSTEHEN! Die Lautstärke der Trailer am riesigen Electronic-Arts-Stand übertraf jedes Rockkonzert – gute Spiele gab's aber auch zu sehen.



PS2 RPG-Inferno: "Star Ocean 3" setzt auf schicke Optik und taktische Kämpfe.

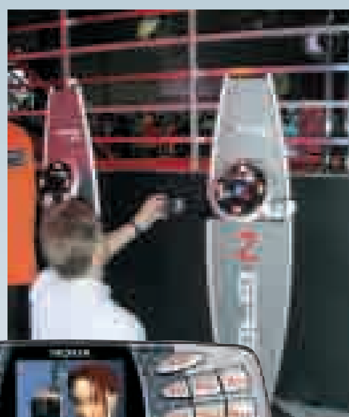


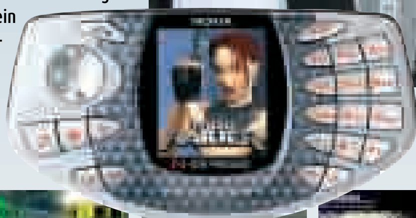
PS2 Adrenalin pur: Frühe "Medal of Honor"-Spielszenen sehen brillant aus.

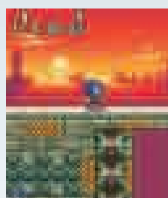
Vom Mobilfunk zur Videospiel-Hardware

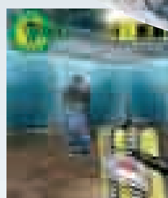
Nokia stellte sein Handy-Handheld N-Gage vor

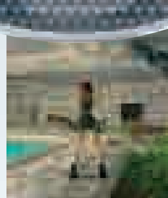
Aller Anfang ist schwer: Mit seinem Sprung ins Konsolen-Business wagt der finnische Elektronik-Konzern Nokia sehr viel – und scheint leider zu scheitern. Angesichts des horrenden Preises von ca. 300 Euro fiel unser erster Eindruck von der skandinavischen GBA-Konkurrenz jedenfalls ernüchternd aus: Das Hochkant-Display erschwert den Überblick beim Zocken, die schwabbeligen Tasten nerven und auch die Handhabung (so müsst Ihr etwa die Schale zum Wechseln der Spiele komplett öffnen) ist nicht gerade optimal. Zudem überzeugten die gezeigten Titel kaum: "Tony Hawk's Pro Skater", "Red Faction" oder "Tomb Raider" sind für eingefleischte Videospieler längst ein alter Hut. Ergo bleibt das N-Gage wohl eher ein Spielzeug für Leute, die auf ihrem Handy nebenbei spielen wollen – ein vollständiger GBA-Ersatz sieht aber wahrlich anders aus.

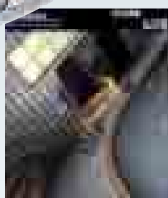












Frischling mit namhafter Unterstützung: "Sonic", "Red Faction", "Tomb Raider" und "Tony Hawk's Pro Skater" sollen den N-Gage zum Welterfolg verhelfen.

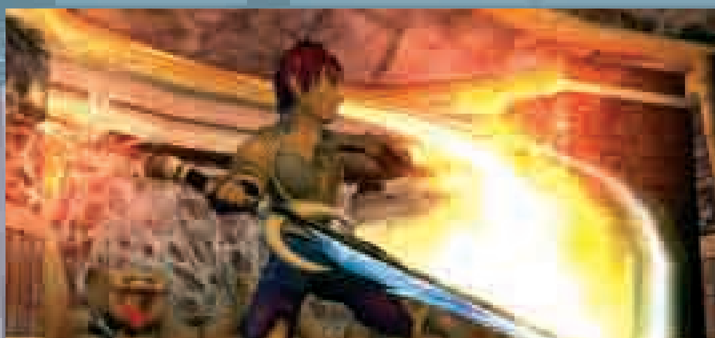
allen Lärms auch mit hochklassiger Software für alle Konsolen auf. Egal ob nun das optisch brillante **Need for Speed Underground**, der neue **Sims**-Ableger oder das brachiale **Medal of Honor: Rising Sun** – Ausfälle waren kaum zu verzeichnen.
Von Schwäche kann – die magere 08/15-Klopperei **Backyard Wrestling** einmal ausgenommen – bei Eidos' Sortiment ebenfalls keine Rede sein: Die beiden Xbox-Schleicher **Thief 3** und **Deus Ex 2** gehörten zur absoluten Messe-Elite. Selbst der obskure Comic-Spaß **Whiplash** (PS2, Xbox) von Crystal Dynamics machte eine ordentliche Figur.

Bewährte Qualität

Auf eingeführte Marken setzt US-Hersteller Activision: So geht nicht nur die **Tony Hawk**-Reihe in die fünfte Runde, sondern auch Marvel-Recke **Spider-Man** bekommt seine Fortführung – beide Titel erscheinen auf allen Konsolen. Ansonsten staunten ausgewählte Besucher über einen beeindruckenden Trailer zum Weltkriegs-Knaller **Call of Duty** und den innovativen Xbox-Shooter **Trinity**. Darüber hinaus wurde bekannt, dass sämtliche LucasArts-Spiele ab Herbst über Activision vertrieben werden: Ein cleverer Schachzug, denn sowohl das Adventure **Full Throttle 2** als auch die Flug-Sim **Secret Weapons over Normandie** machten Lust auf mehr. Schade, dass die angeblich revolutionäre Xbox-Schießerei **Republic Commando** bloß als Video zu sehen war.
Nach einem Abstecher zu Acclaim, wo ausnahmslos altbekannte Titel über die Bildschirme flimmerten, ging unsere Info-Jagd bei Capcom weiter. Dort blieb zwar zum Unmut vieler Fans **Resident Evil 4** wie vom Erdboden verschluckt, dafür gefiel PS2-Krieger **Maximo 2** mit schicker Optik bzw. verbessertem Inhalt. Zudem schnappte man sich die Rechte am Remake des Cinemaware-Klassikers **Defender of the Crown** – ob der Titel hierzulande erscheint, ist noch ungewiss. Fest steht hingegen die optische Klasse von **Onimusha 3**.

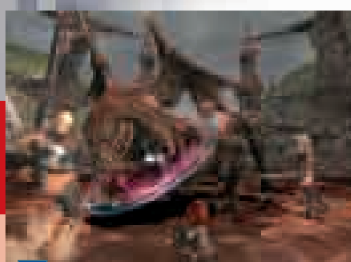
Alte Helden, neues Glück

Großes Interesse konnte traditionell wieder Segas E3-Stand verzeichnen: Während dort das obligatorische Sport-Arsenal wenig spektakuläres



Aufbruchstimmung: Nintendos Präsident Satoru Iwata kämpft gegen schleppende Gamecube-Verkäufe.

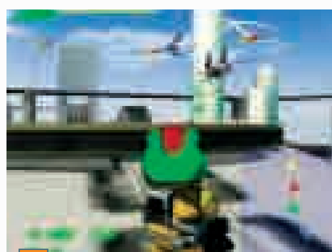
XB Wunderschön: "Sudeki" entwickelt sich zum Xbox-Rollenspiel der Superlative.



PS2 Für USA bestätigt: "Final Fantasy 11" läuft nur mit einer PS2-Festplatte.

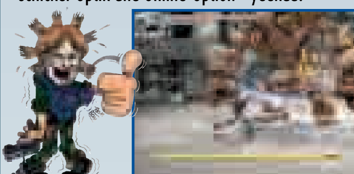

XB Der "GTA Vice City"-Killer? Auf der letzten E3 noch unbekannter Geheimtipp, mutierte "True Crime" in diesem Jahr zu Activisions Software-Zugpferd.

bot, zogen **Sonic Heroes** sowie das Cube-exklusive **Billy Hatcher and the Giant Egg** alle Blicke auf sich. Außerdem sichteten aufmerksame Beobachter die Neuauflagen von **Altered Beast** und **Vectorman**.
Wer noch mehr nostalgische Helden sehen wollte, war im Konami-Areal genau richtig. **Castlevania** bekommt nämlich nun eine spielenswerte 3D-Fassung – kein Vergleich zum ebenfalls gezeigten McFarlane-Murks **Evil Prophecy**. Apropos Murks: Bei Atari durften wir uns hinter verschlossenen Türen über ein reichlich krudes **Terminator 3**-Demo wundern. Ansonsten präsentierten die ehemaligen Infogrames-Mannen wenig bemerkenswertes. Da lohnte ein Abstecher zu Ubi Soft schon eher: Tom Clancys grafisch furiose Xbox-Taktik **Rainbow Six 3** hinterließ einen ebenso tadellosen Eindruck wie **Prince of Persia**. Über **Charlie's Angels** hüllen wir hingegen lieber den Mantel des Schweigens.
Verschwiegenheit lautete leider auch das Motto bei Namco: Der "Ridge Racer"-Nachfolger **R: Racing Evolution** und **Tales of Symphonia** liefen lediglich als maue Filmchen. Zur Wiedergutmachung überraschten das knallharte Geballer **kill.switch** sowie der ebenfalls gezeigte Xbox-Hammer **Breakdown**. Am Ende unserer kleinen Messetour lockten vertraute Klänge zur Codemasters-Bühne: Die Engländer kredenzten mit großem Tamtam das US-Pendant zur TV-Versoftung **Deutschland sucht den Superstar** – Dieter Bohlen wird tatsächlich dabei sein! *tk*


NGC Das schnellste Spiel der Saison: Die Gamecube-Version von "F-Zero GX" gleicht ihrem Automaten-Vorbild wie ein Ei dem anderen – optisch grandios.


NGC Böse Überraschung: Namcos "Starfox 2" sorgte für Ernüchterung.

UNSERE E3-HIGHLIGHTS



Oliver Schultes

1. Half-Life 2 — Xbox
Sowas gibt's nur alle Jubeljahre: Unzählige Innovationen und geniale Optik lassen Euch staunen.

2. Mario Kart Double Dash — Gamecube
Nach der durchwachsenen N64-Episode kehrt der Fun-Racer zu alter Stärke zurück.

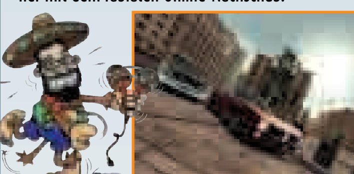
3. Conker Live & Uncut — Xbox
Einer meiner All-Time-Classics kehrt zurück mit schicker Optik und Online-Option – yeehaa!

Colin Gäbel

1. Castlevania — PS2
Das Original-Team vom PSone-Traum "Symphony of the Night" bürgt für eine brillante 3D-Episode.

2. Half-Life 2 — Xbox
Valves SciFi-Geballer vereint grafische und spielerische Brillanz wie kein Ego-Shooter zuvor.

3. SOCOM 2 — PS2
Teil 1 fesselt mich noch immer ans Pad – schnell her mit dem rabiaten Online-Nachschub.

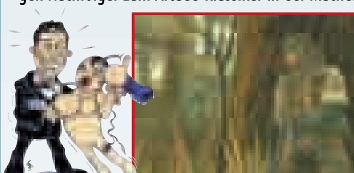


Ulrich Steppberger

1. Project Gotham Racing 2 — Xbox
Mehr drin, mehr dran, und dazu Online-Rasereien: "Gotham 2" erfüllt endlich das Potenzial der Serie.

2. Prince of Persia — PS2, NGC, Xbox
Traumhafte Optik, gelungene frische Ideen und ein tolles Szenario: Da steigt die Abenteuerlust.

3. Mario & Donkey Kong — GBA
Lange genug hat's gedauert: Endlich ist ein würdiger Nachfolger zum Arcade-Klassiker in der Mache.



Thorsten Küchler

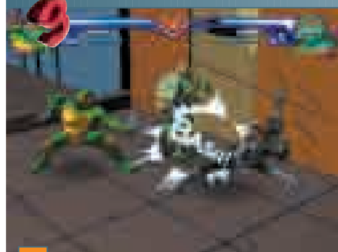
1. Metal Gear Solid 3 — PS2
Kein Vergleich zum (für mich) enttäuschenden Vorgänger: Solid Snake als "Rambo" ist der Knüller!

2. Doom 3 — Xbox
Wenn ich nur an den Trailer denke, bekomme ich Gänsehaut – hoffentlich klappt die Xbox-Portierung.

3. Breakdown — Xbox
Optisch schon jetzt famos, verspricht Namcos Ego-Spektakel auch spielerisch eine Wucht zu werden.



Teenage Mutant Ninja Turtles



NGC Treffer! Die furiosen Schlägereien werden mit Comic-Texten unterlegt.



XB Prügelnde Partner: Zu zweit haut Ihr auch große Feindaufkommen um.

Passend zur US-Fernsehreihe und ausgestattet mit den originalen Sprechern, veröffentlicht Konami eine brandneue Versoftung der kämpferischen Schildkröten: Ganz im Stil des Arcade-Klassikers prügelt Ihr Euch wahlweise als Michelangelo, Raphael, Donatello oder Leonardo durch insgesamt 35 Cel-Shade-Levels. Die obligatorischen Kloppereien gegen Ratten sowie andere Kreaturen bewältigen 128-Bit-Heroen via Nunchaku bzw. Kendo-Stick. Wer beim rabiaten Combo-Gewitter nicht gerne alleine ist, holt sich einen Kumpel zum Coop-Spiel. So verlieren dann auch die zahlreichen Comic-Bosse ihren einstigen Schrecken.

Playstation 2
Gamecube
Xbox

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action

Tierische Kampfkunst: Simple, aber amüsante Action-Adaption der weltberühmten TV-Schildkröten in knallbunter Verpackung.



Gradius 5



PS2 Millimeter-Arbeit: Bei den Level-Bossen wird jeder Fehler bestraft.



PS2 Malerisch: Polygon-Hintergründe wie Lichteffekte machen viel her.

Die legendäre Action-Reihe kehrt zurück: Vic Viper ballert sich erstmals durch 128-Bit-Levels. Während am bewährten Horizontal-Scrolling sowie brachialer Bewaffnung nichts geändert wurde, erstrahlt die Optik in neuem Glanz: Laser zucken an Eurem Gleiter vorbei, unzählige Feinde schwirren herum und die 3D-Hintergründe protzen mit Details – klasse!

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action

Comeback eines Genre-Meilensteins: Optisch beeindruckendes Horizontal-Spektakel für hartgesottene Action-Anhänger.



PS2 Knallhart: Hunderte von Projektilen zwingen Euch zu Blitzreflexen.

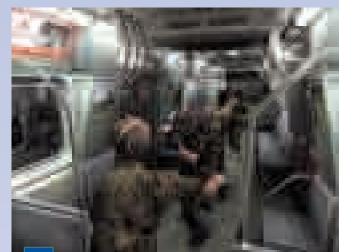


Resident Evil: Outbreak



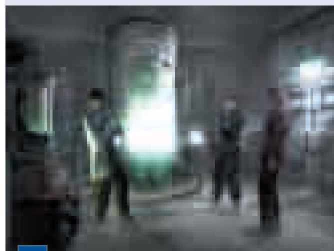
PS2 Reich' mir zum Dank deine Hand: Schwache Frauenzimmer brauchen nicht nur bei Gefechten Hilfe, sondern auch an weiten Abgründen – der Polizist hilft gerne.

Mit großem Getöse angekündigt, präsentierten die Grusel-Gesellen von Capcom ihr neuestes PS2-Baby: Im ehemals "Resident Evil Online" benannten Internet-Ableger der legendären Gänsehautreihe wählt Ihr aus acht Charakteren Euer Alter Ego. Doch egal ob Ihr nun als scheue Barfrau durch Raccoon City turnt, als bulliger Polizist mit dicken Wummen ballert oder mit einem Technikgenie Maschinen aktiviert – jeder der spielbaren Bürger besitzt seine spezifischen Fähigkeiten. Erwähnte Personenwahl sollte mit Bedacht erfolgen, denn PS2-Exorzisten durchschreiten die über 20 anwählbaren Szenarien im Team mit drei menschlichen Online-Mitstreitern – eine ausgeglichene Gruppe hat entsprechend höhere Überlebenschancen. Überhaupt liegt das Hauptaugenmerk auf Kommunikation und Teamplay: So helft Ihr einem eingekreisten Kumpel via Ballermann aus der Patsche oder wuchtet Euch gegenseitig über hohe Mauern. Dumm nur, dass auch die Zombie-Brut gewitzt vorgeht: Angelockte Monstren verfolgen Euer Digi-Konterfei sogar durch Türen oder reißen gleich eine Mauer ein. Wer zu oft gebissen wurde, verwandelt sich in einen Untoten und geht auf Menschenhatz. Zudem gibt's fünf Solo-Missionen, die Ihr offline bestreiten dürft.



PS2 Duo mit zwei Knarren: Im Team knallt Ihr anrückende Zombies ab.

Klingt gut, spielt sich noch unausgereift: Unser Messe-Probespiel offenbarte diverse Übersichtsprobleme – dafür begeistern die 3D-Hintergründe mit schierem Detailreichtum.



PS2 So fängt alles an: Wieder einmal entweichen tödliche Viren aus Labors.

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Online-Horror

Zombiejagd im Internet: technisch wie spielerisch hochspannendes Netzwerk-Grauen mit brandneuem Offline-Bonus.

Final Fantasy Crystal Chronicles



NGC Zockt Ihr mit GBA statt Pad, ruft Ihr auf dem LC-Display u.a. die Charakterwerte Eures Helden ab. Die Kameraperspektive könnt Ihr übrigens nicht selbst verändern.

Mit bisherigen "Final Fantasy"-Episoden hat Squares Gamecube-Debüt außer dem Namen nichts gemein. Vielmehr erwartet Euch ein japanophiles Action-Adventure in "Secret of Mana"-Tradition. Im Pulk mit bis zu drei menschlichen Kollegen zieht Ihr aus, Euer Heimatreich vor einer mysteriösen Tod- und Monster-mit-sich-bringenden Nebelsuppe zu befreien. Kooperatives Handeln ist dabei der Schlüssel zum Sieg: Nur der 'Crystal Cage', ein Item, welches stets von einem Charakter mitgeschleppt werden muss, drängt den energiezehrenden Mief etwas zurück. Wollt Ihr überleben, muss die gesamte Party folglich immer im Schutzradius des magischen Helferleins agieren. Die Steuerung wurde simpel gehalten, schließlich dürft Ihr die Helden auch mit dem GBA kontrollieren. Per Schultertasten wechselt Ihr durchs Inventar. Mit dem B-Knopf hebt Ihr Waffen, Zaubersprüche usw. auf, während der A-Button sämtliche Aktionen ausführt. Habt Ihr ein Schwert in der Hand, schlägt Euer Recke folglich zu. Beim Magieeinsatz wird's etwas komplizierter. Egal ob Ihr einen Heilzauber sprechen oder einen Feuerball entfesseln wollt – haltet Ihr die A-Taste gedrückt, erscheint ein Cursor, welchen Ihr aufs Ziel Eurer Wahl lenkt. Durch Loslassen des Knöpfchens wird der Zauber dann ausgeführt. Ein gewitztes Teamwork-Feature: Während etwa die Offensiv-Talente Eurer Party mit einem Obermotz auf Tuchfühlung gehen, kümmern sich die Kollegen im sicheren Hintergrund um die Heilung der Frontschweine.



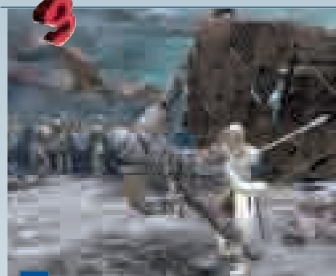
NGC Technisch nicht bahnbrechend, aber ungemein charmant: die Optik.

Gamecube

Entwickler:	Square, Japan
Hersteller:	Square/Nintendo
Genre:	Action-Adventure

"Final Fantasy" mal ganz anders: äußerst vielversprechendes Mehrspielerabenteuer mit kooperationslastigem Kampfkonzept.

Herr der Ringe Rückkehr des Königs



PS2 Gandalf macht den Garaus – per Langschwert und Zauberstab.

EAs prächtige Tolkien-Metzelei "Die zwei Türme" gilt noch immer als ebenso leuchtendes wie rares Beispiel für Filmversoftungen, die nicht in die Hose gingen. Entsprechend sind die Erwartungen an den dritten und letzten Teil der "Ring"-Saga hoch.

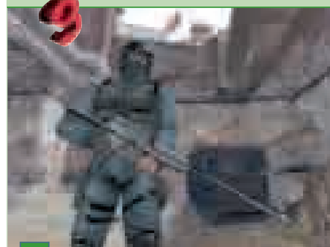
Acht spielbare (teils versteckte Charaktere) wie Aragorn, Gimli, Legolas, Gandalf oder Frodo schnetzeln sich im Sequel durch mehr als ein Dutzend Missionen. Von der Verteidigung Minas Tiriths bis zu den Pfaden der Toten erwartet Euch erneut brachiale Prügelkost analog zur Filmhandlung. Ein höheres Maß an Interaktivität verspricht dabei mehr Abwechslung: Bei der Verteidigung obiger Feste wehrt Ihr etwa per Katapult anfliegende Unholde ab. In Gestalt des kleinwüchsigen Ringträgers soll weniger Fechtkunst als fintenreiches Vorgehen zum Sieg gereichen. Coolstes Novum: ein kooperativer Zweispieler-Modus ohne Splitscreen.

Playstation 2
Gamecube
Xbox

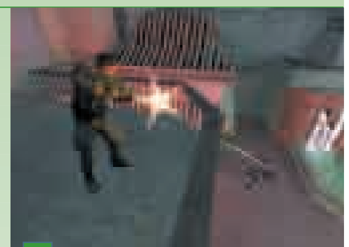
Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action

Die Rückkehr des Goldesels: Mehr Charaktere, mehr Levels und ein cooler Zweispieler-Modus lassen auf ein würdiges Sequel hoffen.

Counterstrike



XB Dschungeltempel, Wüstenstadt oder Fabrikhalle – das virtuelle...



XB ...Katz- und Mausspiel lockt mit vielseitigen, ausgefeilten 3D-Arenen.

Einer der beliebtesten PC-Titel überhaupt und gleichzeitig größtes Hassobjekt im Streit um Gewalt und Jugendschutz steht kurz vor der Xbox-Veröffentlichung. Tatsächlich kombiniert die Portierung des knapp vier Jahre alten Taktik-Shooters die Missionen des Originals mit den Einsätzen des Add-Ons "Condition Zero". Wahlweise als Terroristenteam oder deren staatliche Widersacher ballern bis zu 16 Xbox-Scharfschützen on- und offline den Sieg aus. 25 verschiedene Wummen sowie Headsetunterstützung versprechen hochspannende Duelle. Technisch wirkt die Konvertierung mit bislang nur minimalen Optikverbesserungen altbacken. Auch das Zielen per Joypad ging beim Testspiel noch etwas hakelig von der Hand.

Xbox

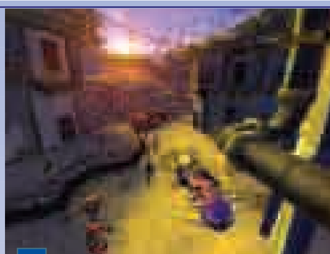
Entwickler:	Valve, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter

Der berühmt-berüchtigte Taktik-Shooter im Anmarsch auf Konsole – optisch recht mau, aber mit hohem spielerischen Potenzial.

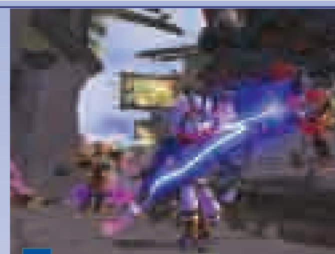
Jak 2



PS2 Die gewohnten Faust- und Wirbelattacken beherrscht Jak zwar immer noch, meistens nehmt Ihr aber jetzt die Feinde mit modernen Wummen aufs Korn.



PS2 In der Zukunft saust Ihr des Öfteren mit Hoverboards und -bikes rum.



PS2 Fiese Visage: Wird Jak wütend, mutiert er zum Monster-Alter-Ego.

Naughty Dog ruht sich nicht auf dem Lob aus und werkelt fleißig am Nachfolger von "Jak and Daxter": Wie der Titel "Jak 2" verrät, steht das Spitzohr nun besonders im Vordergrund, der tierische Kumpel Daxter sorgt nur noch für gelegentliche humoristische Auflockerung. Die ist auch nötig, denn das neue Abenteuer ist ziemlich düster ausgefallen: Jak wird in der Zukunft von einem Baron gefangen und mit fiesen Dark-Eco-Experimenten gefoltert, bis ihm die Flucht gelingt. Sein Rachefeldzug führt ihn durch wesentlich technischere Gegenden als früher, außerdem schleppt Ihr nun ständig ein Hoverboard mit Euch herum, um auf Knopfdruck schneller durch die Landschaft zu brettern. Der zahlreichen Feinde erwehrt Ihr Euch mit einem Quartett an Wummen oder Ihr verwandelt Euch in ein Hulk-artiges Alter Ego, das besonders kräftig um sich haut.

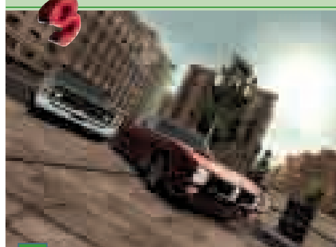
Trotz der zahlreichen Änderungen und Neuerungen blieb die spielerische Qualität beim alten, Kenner vom ersten Teil fühlen sich schnell wieder heimisch – dazu gibt's eine lecker aufgebohrte Optik, die zusätzlich motiviert.

Playstation 2

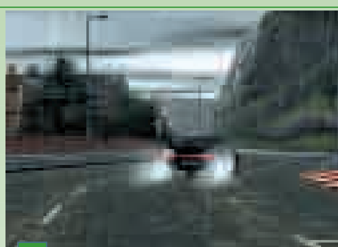
Entwickler:	Naughty Dog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run

Technisch coole, SciFi-lastige Hüpfspielfortsetzung mit deutlich mehr Schwerpunkt auf düsterer Story und Waffeneinsatz.

Project Gotham Racing 2



XB Mit coolen Karren geht's u.a. durch das sonnige Barcelona.



XB Auch das ist neu: Wie in Edinburgh gibt's nun echte Regenschauer.

Microsofts Vorzeigeraserei geht in die nächste Runde und lässt sich nicht lumpen: Bei "Project Gotham Racing 2" dürfen sich Freunde schneller Flitzer über zahlreiche Neuerungen freuen. So sind bereits jetzt sage und schreibe fünf neue Städte angekündigt: Zum altbekannten Quartett kommen Chicago, Moskau, Florenz, Barcelona und Edinburgh dazu – die letzten vier davon waren auf der E3 spielbar und zeichneten sich durch deutlich mehr Abwechslungsreichtum und Detailverliebtheit aus. Dazu gibt's eine Ladung frischer Sportwagen, ein intelligent verbessertes Kudos-System mit weniger Frust bei Randkontakten und natürlich die obligatorische Xbox-Live-Unterstützung für bis zu sechs Spieler gleichzeitig.

Xbox

Entwickler:	Bizarre Creat., England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel

Klotzen statt kleckern: Gewohnt gelungene Städteraserei, die mit tollem Handling, Online-Modus und fettem Umfang protzt.

Need for Speed Underground



PS2 Grelle Nachtwelt: "Underground" protzt mit viel Glanz und Glitter.

Das offizielle Spiel zum Vin-Diesel-Hit "The Fast & The Furious" erscheint zwar bei Vivendi, doch EA will in Sachen illegale Nachtrasereien auch ein Wörtchen mitreden. Prompt findet sich der jüngste Spross der langlebigen "Need for Speed"-Serie als "Underground" im entsprechenden Milieu wieder. Wie gewohnt gibt's zahlreiche Lizenzautos und nun auch Zubehör, mit dem Ihr Eure Flitzer massiv tunt, bevor es in Temposchlachten durch die Innenstadt geht. Die frühe PS2-Fassung verblüffte bereits mit famosem Geschwindigkeitseindruck und fetter Optik – da kommt ein Hit auf uns zu.



PS2 Ungewöhlich: die Drehzahlanzeige am linken Rand.

Playstation 2
Gamecube
Xbox

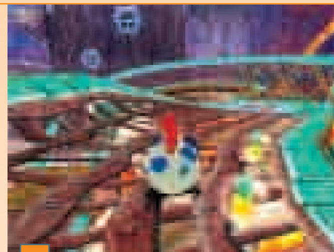
Entwickler:	Black Box, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel

Frischer Wind im "Need for Speed"-Universum: Diesmal geht's nachts mit Vollgas und exzellenter Grafik zur Sache.

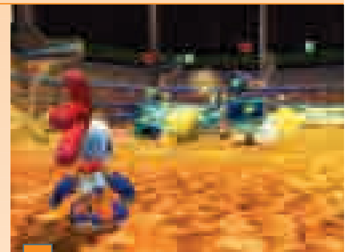
Billy Hatcher and the Giant Egg



NGC Dicke Brocken kreuzen Euren Weg: Passt auf, dass sie nicht Euer Ei schlucken – rollt sie deshalb am besten schnell damit platt.



NGC Was rund ist, kugelt auch gut – besonders auf solchen Abfahrten.



NGC Billys Obermotz-Feinde sehen knuffig aus, sind aber gefährlich.

Segas Sonic Team kann auch Spiele mit anderen Helden als dem blauen Igel entwickeln: Zwar warten Fans weiterhin vergeblich auf ein neues "Nights", dafür betritt mit "Billy Hatcher" ein ganz neuer Charakter die Gamecube-exklusive Bühne. Als Knirps im magischen Hühnchenkostüm wuselt Ihr durch sieben bonbonfarbene Welten und befreit das Land von einem bösen Herrscher, damit die Sonne endlich wieder scheint. Waffen habt Ihr keine, aber dafür die Zauberkraft Eures Outfits: Immer wieder findet Ihr in den Landschaften Eier, die Ihr vor Euch herkugelt. Damit walzt Ihr nicht nur Feinde nieder, sondern Ihr könnt die kugelrunden Dinger nach dem Aufsammeln von genug Nahrung auch ausbrüten. Prompt schlüpft eins von 30 magischen Geschöpfen mit speziellen Fähigkeiten, das sich zu Eurer Unterstützung herumkommandieren lässt. Eine Prise Taktik ist beim Lösen der Rätsel allerdings gefragt, denn mehr als einen Begleiter auf einmal gibt's nicht. Grafisch sieht das Eierlaufen angemessen niedlich aus, die humorige Idee bringt zudem eine frische Brise ins angestaubte Hüpfspiel-Genre.

Gamecube

Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run

Farbenfroher Plattformspaß mit gewohnten Sonic-Team-Qualitäten und witzigen Rätseln dank origineller Eikugelei.

Top Spin



XB Natürlich darf auch ein zünftiges Doppel nicht fehlen.



XB Schöne Aussichten: Vielleicht führt Ihr Anna K. zum ersten Turniersieg.

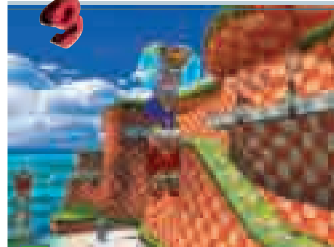
Filzballdreschereien gibt's viele, doch bislang konnte kein Herausforderer den Genreprimus "Virtua Tennis 2" ernsthaft bedrängen. Nun startet Microsoft mit "Top Spin" den nächsten Versuch. Anders als beim Sega-Konkurrenten sind die Knöpfe des Pads voll belegt: Neben Top-Spin, Slices und Lobs habt Ihr z.B. die Möglichkeit, besonders riskante Schläge auszuführen oder mit dem Schiedsrichter über dessen Entscheidungen zu streiten. Neben 16 namhaften Profis wie Sampras, Kuerten oder Hewitt lockt ein umfangreicher Editor für Eigenbausportler sowie die Option, via Xbox Live globale Matches zu bestreiten. Optisch wusste die Messefassung bereits gut zu gefallen, auch die spielerischen Ideen sind vielversprechend.

Xbox

Entwickler:	PAM, Frankreich
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Sportspiel

Gelungene Ergänzung des Sportangebots: Grafisch schicke Tennis-Simulation mit Arcade-Einschlag und interessanter Steuerung.

Sonic Heroes



XB Schwere Last: Flugfuchs Tails schleppt seine beiden Kumpels mit.

Das blaue Maskottchen von Sega meldet sich zurück: Wie gewohnt wetzt der Igel zusammen mit seinen Freunden durch farbenfrohe Welten voller Plattformen und knuffiger Gegner. Diesmal wurden allerdings die Abenteuer-Elemente der beiden 3D-Vorgänger wieder etwas zugunsten der Hüpfabschnitte zurückgenommen. Interessanteste Neuerung: Ihr seid jetzt immer als Trio unterwegs. Je nachdem, ob Sonic, Tails oder Knuckles die Führungsrolle übernehmen, meistert Ihr Aufgaben durch Tempo, Kraft oder Flugfähigkeit – der Abwechslung tut's auf jeden Fall gut.



NGC Führt Sonic das Trio an, geht's gewohnt rasant zur Sache.

Playstation 2

Gamecube

Xbox

Entwickler:	Sonic Team
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run

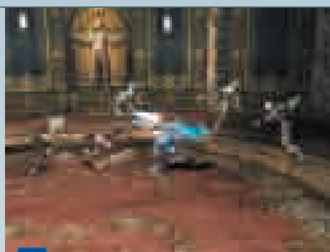
Quietschbuntes Hüpfabenteuer mit dem Sega-Igel und seinen Kumpels: Dank Teamgedanken kommt frischer Wind ins Spiel.



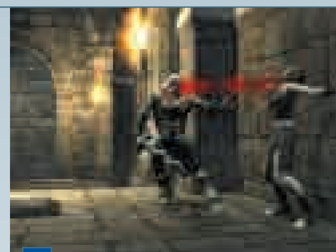
Legacy of Kain: Defiance



XB Möge die Macht mit Euch sein: Eure beiden Blutfürsten entledigen sich ihrer untoten Widersacher nun via telekinetischer Kräfte – kennt jemand "Star Wars"?



PS2 Massenkeilerei: Die Gegnerhorden treten meist im Dutzend auf.



PS2 Durstlöscher: Kain frischt seine Energie an einer Unschuldigen auf.

Bislang in getrennten Spielen unterwegs, dürfen Eidos' Konsolen-Vampire endlich gemeinsam ran. Ob Ihr nun Kain oder Raziel übernehmt, wird allerdings bei jedem Level strikt vorgegeben. Noch wichtiger für Serien-Anhänger: Das bislang eher taktische Gekloppe weicht spektakulären Combo-Attacken, die Ihr mit der 'Soul Reaver'-Klinge vom Stapel lasst – andere Waffen sucht Ihr vergebens. Eure beiden Blutsauger verfügen freilich auch über magische Fähigkeiten: Während gigantische Sprünge Kain vorbehalten bleiben, stehen die brandneuen Telekinese-Kräfte auch Raziel zur Verfügung. So hebt Ihr in bester Jedi-Manier wie von Zauberhand einen Gegner hoch und schleudert ihn über Ballustraden. Fiese Bildschirm-Krieger spießen den zum Spielball degradierten Widerling gleich an der nächsten Fackel auf – herrlich böse.
Wesentlich beeindruckender als die spielerische Generalüberholung kam bei unserem Probespiel jedoch die Optik daher: Gigantische Bauten nebst feinen Animationen lassen die Vorgänger weit hinter sich.

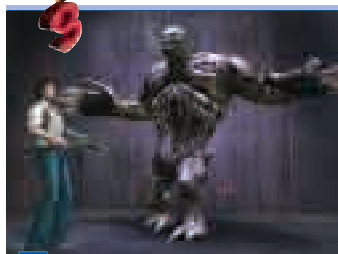
Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure

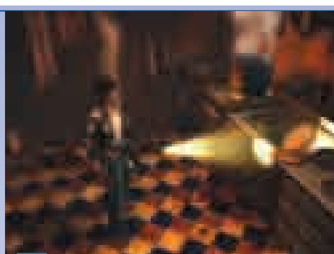
Bis das Blut in den Adern gefriert: Technisch beeindruckendes Vampir-Abenteuer mit verzwickter Story und starkem Kampf-System.



Ghosthunter



PS2 Schockschwerenot! Die Monster sind nichts für schwache Nerven.



PS2 Glänzend: Dank toller Lichteffekte kommt schaurige Stimmung auf.

Nach der Fertigstellung von "Primal" präsentieren Sonys Cambridge-Mannen ihren nächsten Coup: Gemäß dem Titel jagt Ihr als Brad-Pitt-Verschnitt Lazarus Gespenster, die Eure Kollgin entführt haben. Ähnlich dem Horror-Journalismus "Project Zero" wollen die meisten Geister jedoch erst einmal entdeckt werden, bevor Ihr sie per Knarre exorziert. So aktivieren mutige PS2-Helden etwa eine Sprinkleranlage und freuen sich hernach über das schemenhafte Erscheinen eines Zwischenbosses. Die fünf verwunschenen Szenarien strotzen dabei vor Anspielungen auf cineastische Genre-Klassiker: Das Spukhaus stammt aus "Poltergeist", der Sumpf hingegen erinnert an "Das Kettensägenmassaker".

Playstation 2

Entwickler:	Sony Cambridge, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Survival-Horror

Mit Gänsehaut-Garantie: Edel inszenierte Geisterhatz mit fantastischer Story und atmosphärischen Umgebungen.

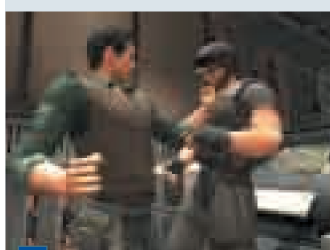


James Bond Everything or Nothing



XB Arg geschönt: In Bewegung macht das Spiel noch keine so brillante Figur.

Zwar ohne Filmvorlage, aber dafür mit einem dämlichen Untertitel kehrt Englands Spion zurück – die Story wird allerdings noch geheim gehalten. Unser mutiger Tipp: Bond soll die Welt vor einem wahnsinnigen Bösewicht retten. Anders als beim Vorgänger tretet Ihr dem bösen Volk jetzt aus der Verfolger-Perspektive in den Digi-Hintern. Fahrsequenzen gibt's für 007 freilich auch zu bestehen. Zur Belohnung darf der Charmeur in bester Tradition ungezählte Vertreter des schwachen Geschlechts beglücken – darunter ein Polygon-Abbild von Shannon Elizabeth ("American Pie").



PS2 Britische Faust: Dank simpler Prügel-Option geht's noch rabiater zu.

Playstation 2
Gamecube
Xbox

Entwickler:	EA Games, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action

Im Auftrag ihrer Majestät: Optisch noch schwach auf der behaarten Brust prügelt sich der Martini-Fan durch sein neues Abenteuer.

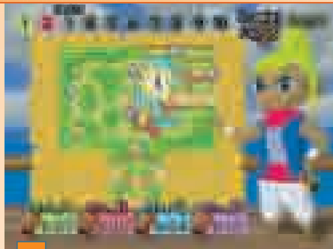
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Legend of Zelda: Four Swords Tetra's Trackers



NGC Gamecube-"Zelda"-Spaß mit GBA-Pflicht: "Four Swords".



NGC Kurios: In "Tetra's Trackers" gibt die Glotze nur die Karte wieder.

Zwei Mehrspieler-Spektakel mit Schwerpunkt auf GBA-Verlinkung hat Nintendo für den Cube in petto.

In "Four Swords" erlebt Ihr den Klassiker "A Link to the Past" im Stil des brillanten Handheld-Multiplayer-Spaßes. Bis zu vier Recken teilen sich auf der Oberwelt den TV-Bildschirm, lösen kooperativ Rätsel und kloppen sich um die meisten Rubine. Entert Ihr einen Dungeon, schaltet das Epos aufs GBA-Display um.

Bei "Tetra's Trackers" schickt Euch namensgebende Piratendame in verschiedenen Kursen auf die Jagd nach Stempeln. Das TV gibt dabei stets die Oberweltkarte samt Heldenpositionen wieder, die eigentlichen Abenteuer finden auf den LC-Displays der Teilnehmer statt.

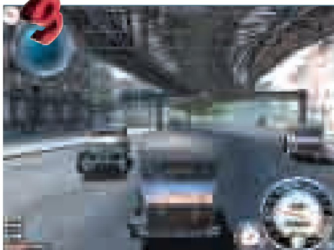
Gamecube 

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure

Zwei "Zelda"-Abenteuer, die sich nur mit Cube und GBA zocken lassen – die perfekte Kost für spannende Mehrspieler-Sessions.



Mafia



Keine Konsolen-Bilder: Unsere Screenshots stammen leider vom PC.

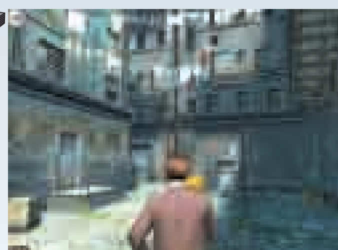
Wenn's um 128-Bit-Verbrechen geht, führt kein Weg an Take 2 vorbei: Auf den Megahit "GTA Vice City" (dt.) folgt die Konvertierung des PC-Hammers "Mafia". Wie der Titel unschwer erkennen lässt, schlüpft Ihr in die gebügelten Anzüge des Neugangsters Tommy Angelo. Wie bei Konsolen-Gaunereien üblich, seid Ihr meist mit einer Karre unterwegs, um dann schließlich am Tatort für Stunk zu sorgen. Freies Erkunden der riesigen Stadt ist aber ob ständigem Auftragsdruck nicht drin – "The Getaway" lässt grüßen. Von der famosen Optik des PC-Originals war auf der E3 allerdings nicht viel übrig geblieben, die Programmierer geloben jedoch deutliche Besserung.

Playstation 2 

Xbox 

Entwickler:	Illusion, Tschechien
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action

Kriminalität in den 30er-Jahren: Kurvt als Mafiosi in schicken Oldtimern herum und erledigt schmutzige Missionen.



Durch den Hinterhof: Tommy flüchtet vor feindlichen Gangstern.

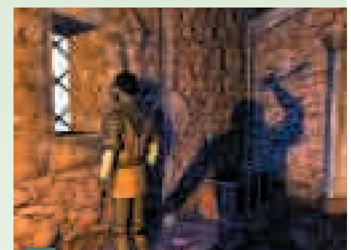


Thief 3

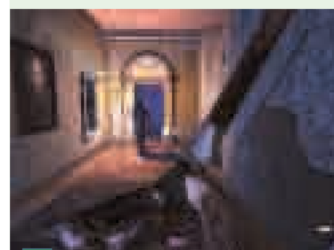


XB Trio mit sechs Fäusten: Die Wachposten sind zu Eurem Leidwesen mit beachtlicher Intelligenz gesegnet und patrouillieren in Gruppen.

Ehedem PC-Geheimtipp, schickt Ion Storm ("Deus Ex") seinen Polygon-Dieb erstmals auf Xbox-Raubzug: Ihr schlüpft dabei in die Kutte von Langfinger Garrett und macht mittelalterliche Festungen unsicher. Trotz der eigentlich für Ballereien abonnierten Ego-Perspektive steht Schleichen im Mittelpunkt des Geschehens: Wie bei "Splinter Cell" zeigt Euch ein Helligkeitssensor, ob Ihr gerade im gleißenden Licht steht oder von der Dunkelheit verborgen werdet. Dementsprechend wichtig ist auch die dynamische Level-Beleuchtung: Egal ob nun klitzekleines Schränkchen oder fetter Wachmann – jedes Objekt wirft täuschend realistische Schatten. Dank ausgefuchster Physik-Routinen lässt sich die Szenerie zudem nach eigenem Gusto manipulieren: So verstellen clevere 128-Bit-Gauner etwa ein Fenster, damit der Sonnenschein nicht mehr durchdringt und die Feinde im Dunkeln tappen. Wie es sich für einen echten Gangster gehört, besitzt Euer Alter Ego des Weiteren diverse Klau-Werkzeuge. Während die Dietriche lediglich zum Knacken verschlossener Portale dienen, birgt der Bogen ein wahres Füllhorn an Möglichkeiten: Mit dem Wasserpfeil löscht Ihr Fackeln (Merke: dunkel ist gut!), die Seil-Variante hievt Euch aufs Häuserdach und per Moos-Option sorgt Ihr für weichen Untergund. Letzteren benötigt Garrett nicht als Schlafstätte, sondern um lautlos zu schleichen. Fazit: Geniale Ideen samt Top-Technik garantieren einen sicheren Hit.



XB Schattenmann: Unvorsichtige Typen haut Garrett hinterrücks um.



XB Gleich wird's finster: Der Wasserpfeil löscht jede Fackel im Nu.

Xbox 

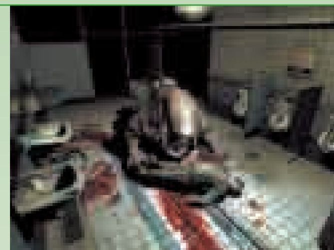
Entwickler:	Ion Storm, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Schleich-Action

Verbrechen lohnt sich wieder: Spielerisch grandiose Diebestour mit herrlicher Optik und schier unendlichen Möglichkeiten.

Doom 3


Bizarre Monsterkreationen und effektgespickte Umgebung ebnen den Weg in eine neue Horror-Dimension: "Doom 3" ist definitiv nichts für Angsthasen!

1993 revolutionierte IDs mittlerweile indizierter Ego-Shooter die PC-Spielewelt. Zehn Jahre später das gleiche Bild: Bisher gezeigte PC-Echtzeitvideos von "Doom 3" lassen auf einen technischen Quantensprung hoffen – von der angekündigten Xbox-Fassung gibt's leider noch nicht mal Bilder. Im Gegensatz zu den Vorgängern schlagt Ihr Euch diesmal durch hochdetaillierte Gänge einer Mars-Forschungsstation, weitläufige Außenlevels suchen Ballermänner vergebens. Vielmehr zielt der Titel auf "Resident Evil"-artige Schauer-Atmosphäre ab. Statt pixeliger Gegnermassen brechen geschickt platzierte Kreaturen lieber überraschend und oft im Alleingang über Euch herein – dank perfekter Licht- und Schatteneffekte selbst für hartgesottene Zocker ein adrenalingeschwängerter Albtraum. Auch sonst setzt die Optik auf Bombast: Beim ersten Hinsehen fühlt man sich glatt in einen Renderalbtraum versetzt, der vor Details überquillt. Plastische Charaktere, fantastische Animationen und eine ausgeklügelte Physik-Engine versprechen realitätsnahen Horror. Inwieweit "Doom 3" auch spielerisch mit der exquisiten Genre-Konkurrenz aus "Halo 2" oder "Half-Life 2" gleichziehen kann, lässt sich noch schwer absehen. Eine neue Technik-Ära (zumindest auf PC) läutet der Ego-Shooter aber garantiert ein. Wann Xbox-Fans ihren Höllenritt antreten dürfen, ist leider noch ungewiss. Während die Computer-Variante schon dieses Jahr in den Läden stehen soll, dürfte die Konsolenkonvertierung noch eine Weile dauern.


Wohl bekomm's: Passt auf, dass nicht Ihr auf der Speisekarte steht.

Xbox

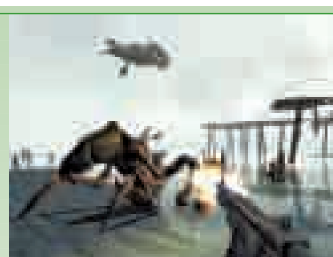
Entwickler:	ID
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter

Dank dichter Horror-Atmosphäre und revolutionärer Bombast-Optik ein Ego-Shooter-Erlebnis der Sonderklasse.

Half-Life 2


Rush Hour: Oftmals stellt Ihr Euch gemeinsam mit CPU-Kollegen dem Alien-Ansturm entgegen, eine ausgereifte KI sorgt für dynamischen Spielablauf.

Fünf Jahre hat's gedauert: Still und heimlich werkelten die "Half-Life"-Macher unter Ausschluss der Öffentlichkeit vor sich hin. Auf der E3 war es nun endlich soweit: Und was dem geduldigen Publikum nach stundenlangem Warten präsentiert wurde, ließ die Kinnladen reihenweise herunterklappen. Prächtige Innenszenarien sowie weitläufige und nicht minder detaillierte Außenlevels zeugen bereits auf den ersten Blick von einem einzigartigen Spielerlebnis. Besonders die Physik-Engine (z.B. wird die Wucht auftreffender Projektile auf massive und lose Objeket perfekt berechnet) sorgte in Kombination mit Dutzenden frischen Ideen der Programmierer für ungläubiges Staunen. Eine Magnet-Wumme etwa zieht sämtliche metallischen Gegenstände an. Heizkörper, Ölfässer und ähnliches Inventar lässt sich so nicht nur als Schutzschild, sondern auch als Geschoss missbrauchen. Ein anderes Mal lockt Ihr hungrige Alien-Käfer mittels Spezialköder. Kaum habt Ihr das Leckerli gezielt in die feindliche GeschützStellung geworfen, fällt die todbringende Krabbelbrut auch schon über die bemitleidenswerten Insassen her – das spart Munition. Doch Vorsicht: Manche geköderten Bestien haben auch Euch zum Fressen gern. Ego-Shooter-typische Dauerfeuereinlagen sowie rasante Fahrsequenzen durch postapokalyptische Ruinenstädte fehlen ebenfalls nicht. Eines ist sicher: Der PC-Welt steht mit "Half-Life 2" eine wahre Genre-Revolution bevor. Bleibt zu hoffen, dass das ebenso innovative und abwechslungsreiche Spektakel auch auf der Xbox funktioniert.


Schicke Wasserspiegelungen tragen beträchtlich zum Realismus bei.

Xbox

Entwickler:	Valve
Hersteller:	Sierra
Genre:	Ego-Shooter

Das E3-Highlight: Technisch wie spielerisch lässt "Half-Life 2" andere Ego-Shooter blass aussehen – die Zukunft hat begonnen!

TERTAINMENT EXPO++E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO++



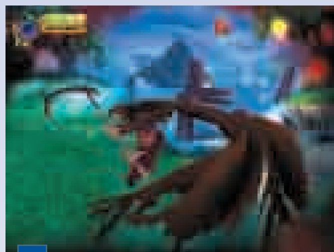
Maximo vs. Army of Zin



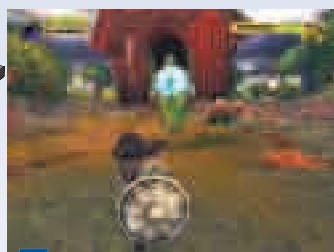
PS2 Fechten mit Kettenreaktion: Je länger die Combo-Attacken, desto mehr Taler werfen die vernichteten Feinde ab. Neue Moves kauft Ihr dann beim Händler.

Scharfe Klingen rosten nicht: Nach seinem erfolgreichen PS2-Debüt darf Capcoms "Ghosts'n Goblins"-Nachfahre ein zweites Mal ran. Die fiesen Gruftis aus Teil 1 sind nun einer gemeinen Maschinen-Armee gewichen. Erwähnte Bösewichter ernähren sich von menschlichen Seelen, was dem Sensenmann mächtig stinkt. Ergo steuert Ihr nun zwei Charaktere: Sobald Maximo seine Magieleiste per Schwertkampf aufgefüllt hat, verwandelt er sich temporär in den leibhaftigen Tod und lässt die Knochen krachen. Gefrustete Neulinge freuen sich zudem über eine kostenlose Save-Funktion (im Vorgänger musstet Ihr Goldstücke löhnen) sowie simplere Kampf-Kontrollen. Freilich feiern auch die knallbunten Boxershorts ihr verdientes Comeback: Allerdings besitzt das Beinkleid dieses Mal nicht nur optischen, sondern auch spielerischen Nutzwert. Schlüpft Ihr beispielsweise in die 'Power'-Höschen, schlägt Euer Recke kräftiger zu. Am besten gefiel uns indes die 'Vibrator'-Short: Dieser knappe Schlüpfer lässt das Pad vibrieren, sobald ein Schatz in der Nähe ist – sehr amüsant.

Was ebenfalls sofort ins Auge sticht: Die ohnehin schicke Optik der ersten Inkarnation wird locker übertroffen bzw. bietet zahlreiche Zwischensequenzen, die Maximos Charakter stärker zur Geltung bringen. Dies fällt besonders dann auf, wenn Ihr abseits des Hauptweges unschuldige Dorfbewohner befreit. Kurzum: So muss ein Sequel aussehen.



PS2 Krieger des Jenseits: Der Tod teilt gerne mit seiner scharfen Sense aus.



PS2 Schnell weg! Vor dem gefräßigen Krokodil hat selbst Maximo Angst.

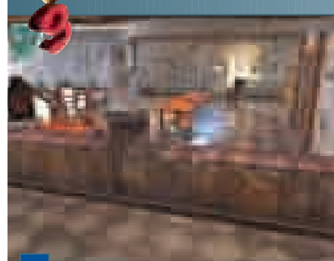
Playstation 2

Entwickler:	Capcom, USA
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action

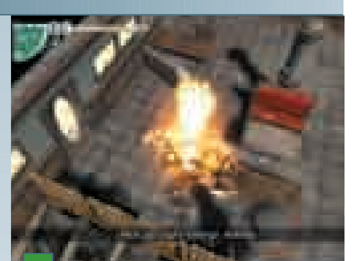
Gruselspaß mit Hit-Potenzial: durch sinnvolle Verbesserungen aufpoliertes Schwert-Spektakel voller skurriler Gags.



Fallout: Brotherhood of Steel



PS2 Starkes Frauenzimmer: Erledigte Mutanten hinterlassen meist Knarren.



XB Zu weit geht's leichter: Der Coop-Modus sorgt für Mehrspieler-Spaß.

Vom trockenen PC-Rollenspiel zur knalligen Konsolen-Action: Die unter Genre-Experten als Klassiker angesehene "Fallout"-Reihe geht auf Xbox und PS2 weiter. Statt Fantasy-Auen bilden hier öde Wüsten ein postapokalyptisches Szenario. Wahlweise alleine oder mit einem menschlichen Kumpel zieht Ihr durch die Steppen und stellt Euch im Echtzeitkampf diversen Banden. Damit keiner daneben ballert, hilft eine simple Autofunktion beim Zielen. Die Grafik-Routinen stammen unverkennbar vom Firmen-Kumpel "Baldur's Gate Dark Alliance": Detaillierte Mutanten, hübsche Effekte sowie riesige Umgebungen erzeugen tolle SciFi-Stimmung. Mal sehen, ob die Mutantenjagd langfristig motiviert.

Playstation 2

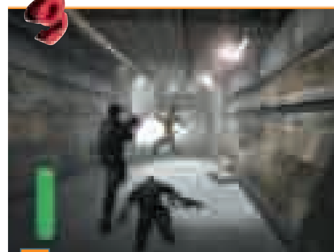
Xbox

Entwickler:	Interplay, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action-Rollenspiel

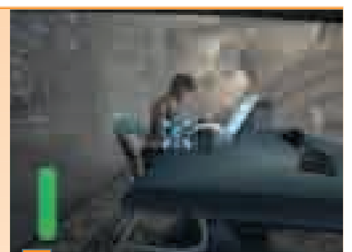
"Mad Max" zum Mitspielen: Erfrischende Endzeit-Action mit dezentem Rollenspiel-Einschlag und ansehnlicher Technik.



Geist



NGC Netter Effekt: Seid Ihr als Gespenst unterwegs, verwischt die Sicht.



NGC Gleich bist du dran: Das arme Mädel weiß noch nichts von ihrem Glück.

Nintendo wird nicht müde, nach der erwachsenen Zielgruppe zu schielen: Im von n-Space entwickelten Ego-Geballer "Geist" schwebt Ihr – welch Überraschung – als Gespenst durch die Gegend und übernehmt fremde Körper. Je nachdem, welche Kreatur Ihr gerade befallen habt, variieren Eure Fähigkeiten: Kann etwa der knallharte Soldaten-Leib schwere MG-Knarren schleppen, krabbelt eine Maus durch kleine Löcher. Bei einigen Individuen bedarf es allerdings schauriger Überredungskünste: So erschreckten wir in der E3-Demo eine arme Sekretärin, indem wir Bücher umstießen und mit Schranktüren klapperten. Um auch langfristig zu motivieren, muss die innovative Körperwandelei jedoch technisch noch zulegen.

Gamecube

Entwickler:	n-Space
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action

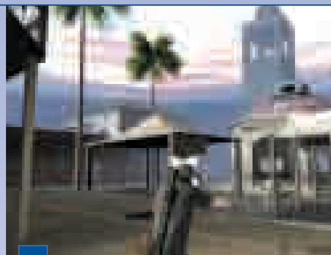
Gespenstisch einfallsreich: grafisch wenig spektakuläres, aber gehaltvolles Schützenfest mit spaßigem Geister-Feature.



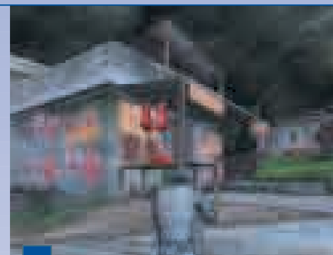
SOCOM U.S. Navy Seals 2



PS2 Neben einem zwölf Missionen umfassenden Solo-Abenteuer lockt die Breitbandverbindung bis zu 16 menschliche Kämpen (acht pro Team) ans Pad.



PS2 Die rundum verbesserte KI soll den Kleinkrieg noch härter machen.



PS2 Nix Samba: In "SOCOM 2" ist Brasilien Schauplatz blutiger Gefechte.

Passend zur anhaltenden Terrorangst unserer amerikanischen Freunde hat sich Sonys Taktikshooter in den USA mittlerweile über eine Millionen Mal verkauft. Keine Frage, da muss ein Nachfolger her!

Erneut dirigiert Ihr Eure vierköpfige Spezialeinheit in zwölf Einsätzen gegen böse Buben aus aller Welt – diesmal stehen Algerien, Russland, Brasilien sowie Albanien auf dem Schlachtplan. Entsprechend der Schauplätze erwarten Euch weniger ausladende Dschungelareale oder weite Eiswüsten. Feuerintensive Personen-Eskorten durch schlecht einsehbare Straßenschluchten und hochspannende Gebäudeinfiltrationen machen taktische Überlegungen auf dem meist beengten Terrain unverzichtbar. Verbesserte Kameraden-KI plus frische Wummen (z.B. Granatwerfer und politisch inkorrekte Anti-Personen-Minen) versprechen dabei weit mehr Handlungsspielraum. Zudem bekommt es Euer Soldatenquartett nicht nur mit zweibeinigen Feinden zu tun. Auch kolossale Kettenpanzer und schwerbewaffnete Hubschrauber fordern Euren Pixeltod – selbst steuern dürft Ihr das Kriegsgerät aber nicht.

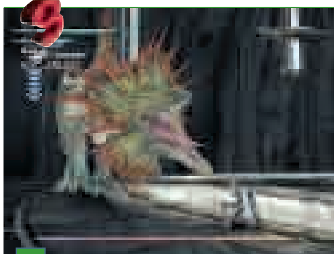
Playstation 2

Entwickler:	Zipper Interactive, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Taktik-Shooter

Noch härter, noch realistischer – merzt "SOCOM 2" die Schwächen des Erstlings aus, steht uns brillante Anti-Terror-Action ins Haus.



Dino Crisis 3



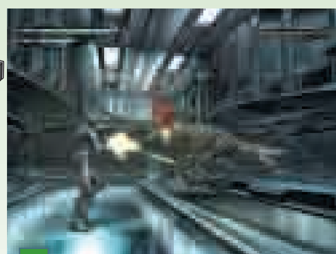
XB Das abgefahrene Dinodesign hält sich kaum an Evolutionserkenntnisse.

Im Messe-Praxistest offenbarte sich, was wir bereits im Preview in MAN!AC 03/03 andeuteten: Außer dem Namen hat "Dino Crisis 3" mit den populären PSone-Vorläufern nur noch wenig gemein. Eingebettet in eine futuristische Story legt Ihr Euch auf der Xbox mit der mal 'regulären', mal mutiertern Reptilienbrut im stählernen Innern einer gigantischen Raumstation an. Während Ihr per Jetpack flink durch die Gänge dasht, steht Balleraction im Zentrum des Geschehens: Via hochfrequenter Bleispritze und ein paar abgefahrenen Hilfsdrohnen legt Ihr Euch nicht selten mit knapp 30 Viechern zeitgleich an. Teils arge Übersichtsprobleme dank Auto-Kamera werden hoffentlich noch behoben.

Xbox

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action

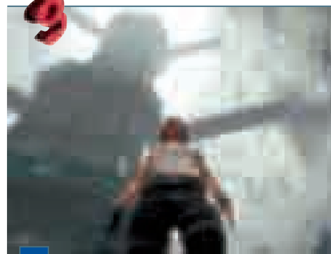
Mehr Action, weniger Abenteuer: Ballerintensive Dinohatz vor stylischer SciFi-Kulisse – leider trüben Kameraprobleme den Ersteindruck.



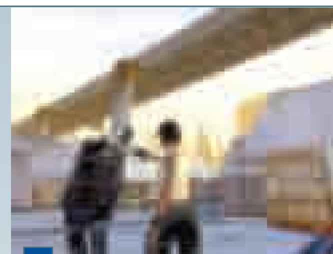
XB Ruhige Szene: Oft habt Ihr's mit dutzenden Gegnern gleichzeitig zu tun.



Headhunter: Redemption



PS2 Die monumentalen Levels präsentieren sich grafisch deutlich aufpoliert.



PS2 Noch fiesere Gegner machen Euch diesmal das Leben schwer.

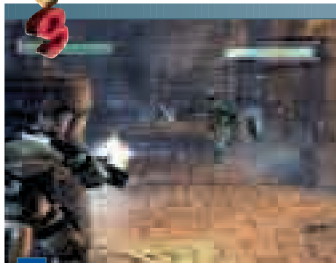
Das "Headhunter"-Sequel spielt zwanzig Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils in einer Zweiklassengesellschaft, die sich in Konsum und Armut teilt. Da die Welt auf das unkontrollierte Chaos zusteuert, bekämpft der alternde Jack Wade wieder einmal Korruption und Unrecht. Doch jetzt steht ihm eine sexy Partnerin zur Seite: die agile Leeza X. Wilde Schießereien mit automatischem Zielsystem stehen ebenso wieder auf dem Programm wie knackige Schleichmissionen. Neben gewohnter Motorrad-Action bietet "Redemption" nun eine Ego-Sicht, um Gegenstände zu scannen. Ein imposanter Orchester-Soundtrack wird für die passende Musikkulisse sorgen.

Playstation 2
Xbox

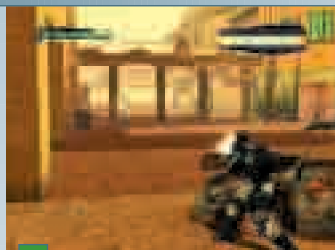
Entwickler:	Sega Europe
Hersteller:	Sega/Atari
Genre:	Action

Konsequente Weiterentwicklung des Action-Spektakels: Schuss-Gefechte und Stealth-Einsätze sorgen für Hochspannung.

kill.switch



PS2 Neuer Ansatz: Blindes Ballern ist hier wörtlich zu nehmen.



XB Sechs Mission stehen auf dem Plan, darunter eine Wüste.

Nach "Dead to Rights" gibt's das nächste in den USA entwickelte Produkt: Auch bei "kill.switch" steht pausenlose Action im Vordergrund, als einsamer Kämpfer leert Ihr ein Magazin nach dem anderen in feindliche Armeen. Eine Handvoll neuer Ideen macht das Geschehen aber ungewöhnlich: So könnt Ihr nicht einfach wild drauflos stürmen, sondern müsst ständig hinter allen möglichen Gegenständen Deckung suchen. Von dort aus visiert Ihr entweder vorsichtig einzelne Ziele an oder haltet einfach die Waffe raus und ballert blind in die Menge, um euch etwas Luft zur Planung zu verschaffen – simpel, aber effektiv.

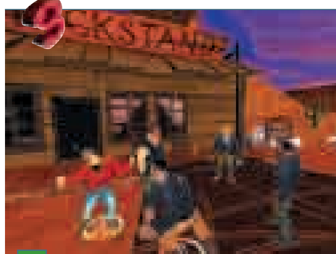
Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Namco, USA
Hersteller:	Namco
Genre:	Action

Intensive Actionballerei mit innovativer Idee: Nur wer ständig Deckung sucht, hat eine Überlebenschance.

Full Throttle: Hell on Wheels



XB Immer auf die Zwölf: Prügeleien gehören zum Biker-Alltag.



XB Werdet dem Namen gerecht und gebt auf dem Zweirad Vollgas.

Quadratkinn Ben aus dem kultigen PC-Adventure "Full Throttle" ("Vollgas" in Deutschland) feiert sein Comeback und beehrt erstmals auch Konsolen. Wer allerdings auf ein Point'n'Click-Erlebnis im Stil der Lucas-Klassiker hoffte, liegt falsch: Zum einen stapft Bikerheld Ben nun in waschechtem Polygon-3D durch die Landschaft. Zum anderen gibt's zwar immer noch einige Rätsel zu lösen, aber die Action steht im Vordergrund. Bei der Aufklärung eines mysteriösen Skandals vermöbelt Ihr zahlreiche feindliche Motorradgangs mit blanken Fäusten, Ketten, Stuhlbeinen oder anderen praktischen Schlagwaffen. Außerdem schwingt Ihr Euch aufs Zweirad und fahrt damit wilde Rennen aus.

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	LucasArts, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure

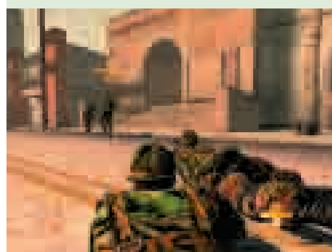
Fortsetzung des Adventure-Klassikers mit deutlich erhöhtem Actionanteil: Löst Rätsel, fahrt Rennen und verprügelt Biker.

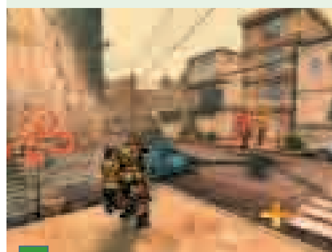
Full Spectrum Warrior



XB Da Ihr zwei Trupps gleichzeitig befehligt und somit mehrere Richtungen auf einmal überwachen könnt, fällt die Sicherung kritischer Passagen leichter.

Die U.S. Army entdeckt nun auch ihr Herz für Konsolenbesitzer: Im Gegensatz zu den letztes Jahr vorgestellten PC-Ballereien liegt der Schwerpunkt von "Full Spectrum Warrior" aber weniger auf bleihaltiger Action. Ihr greift nämlich nicht ständig direkt ins Geschehen ein, sondern betätigt Euch als Kommandeur eines neun Mann starken Kampftrupps: Der unterteilt sich in zwei Grüppchen von vier bzw. fünf Soldaten (bei der seid Ihr dabei) mit klar unterteilten Aufgaben – Teamführer, Grenadier, Standardschütze und Maschinengewehrträger. Mit Euren Kameraden sollt Ihr Einsätze in Kriegsszenarien erfolgreich lösen, indem Ihr sie dank eines vielseitigen Cursors vorsichtig und den Army-Prozeduren entsprechend durchs Kampfgebiet lotst. Da die CPU-Mitstreiter mit einer hochentwickelten Eigenintelligenz versehen sind, gebt Ihr ihnen nur Anweisungen und die Taktik vor. Den Rest erledigen sie alleine und suchen z.B. eigenständig Deckung oder nehmen die sinnvollste Formation ein. Das klingt zwar im ersten Moment wenig interessant, ist aber tatsächlich sehr spannend und fordernd, zumal die Feinde nicht weniger schlau vorgehen. Dank guter Steuerung und hochwertiger Optik schlüpft Ihr flugs in die Anführerrolle und seid praktisch mitten im Geschehen. Damit zivile Xbox-Zocker nicht zu sehr von Army-Regularien gebremst werden, erscheint ihre Fassung zudem mit einigen Storysequenzen und dezent beschleunigten Abläufen.





XB Vorrücken auf Kommando: Dank intelligenter Steuerung klappt's gut.

Xbox

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Action

Taktischer Shooter mit lebensechter Optik und Schwerpunkt auf beeindruckend realistischen Gefechtsabläufen.



Trinity



XB Hier helfen wohl kaum noch verbale Argumente: Gegen dicke Hightech-Kanonen hat die korrupte Firmenmeute aber kaum noch Chancen.



XB Dank Thermobrille sind Gegner und Schwachpunkte schnell lokalisiert.



XB Im praktischen Warp-Modus nutzt Ihr den Vorteil der Zeitlupe.

Der neueste Ego-Shooter von den Machern der berühmten Nazi-Schloss-Ballereien spielt im zukünftigen New Orleans. Ihr schlüpft in die Rolle einer Ein-Mann-Armee, welche die teuflischen Pläne der Silmara Corporation durchkreuzen soll. Als herausragende Fähigkeit verlangsamt Ihr die Zeit, um so feindliches Sperrfeuer zu umgehen. Außerdem könnt Ihr Euch kurzzeitig wie ein Blitz bewegen, um Eure Gegner zu überraschen. Dazu steht Euch ein stattliches Waffenarsenal zur Verfügung: Neben den obligatorischen MGs, Schrotflinten und Granatwerfern greift Ihr auch zu schlagkräftigen Laser-Gewehren und Flüssigstickstoffkanonen. Daneben kommen Infrarot- und Nachtsichtgeräte zum Einsatz. Mit dem erweiterten Sehspektrum erkennt Ihr nun auch (ähnlich wie in "Metroid Prime") Schwachpunkte der Gegner und könnt Eure Umgebung nach etwaigen Bruchstellen absuchen. Per Wumme vergrößert Ihr Risse im Boden oder schießt höher gelegene Geländer herunter, um sie als Leitern zu benutzen. Hört sich gut an, spielt sich auch so: Die E3-Fassung machte einen tollen Eindruck!

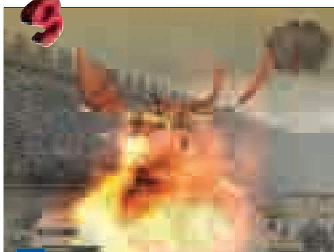
Xbox

Entwickler:	Gray Matter Interactive
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter

Kampf gegen die Globalisierung: Furios inszenierter 3D-Shooter mit sattem Wummenangebot, Cyborg-Gimmicks und Scanfunktion.



Drakengard



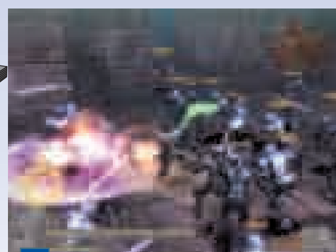
PS2 Herrschaft des Feuers: Wenn Drachen pusten, wird's brenzlig.

Ein kurioser Pakt schweißt die Leben von Ritter Kyme und einem roten Drachen zusammen. In einer Schlacht schwer verwundet, können beide nur überleben, wenn sie dem anderen ihre letzte Lebensenergie spenden. Fortan fliegen und metzeln sie gemeinsam, um das Mysterium eines feindlichen Fantasy-Reichs aufzudecken.
Die Kombination der ungleichen Krieger resultiert in einem ebenso ungewöhnlichen Spielkonzept. Auf dem Rücken des Drachen wehrt Ihr gegnerische Flatterviecher sowie Bodentruppen per Feueratem ab. Jederzeit dürft Ihr dabei zur Landung ansetzen, um die Gegnerschar per Pedes und mit blankem Stahl niederzumetzeln.

Playstation 2

Entwickler:	Cavia Inc., Japan
Hersteller:	Square Enix
Genre:	Action-RPG

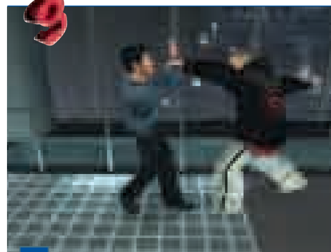
Drachenkämpfe mal anders: kurioser Fantasy-Cocktail aus "Dynasty Warriors"-artiger Prügelschlachtplatte und Flugaction.



PS2 Hackepeter: Die Nahkämpfe erinnern an Koeis "Dynasty Warriors"-Saga.



Rise to Honor



PS2 Gut geblockt: Einzelne Gegner jagen einem Jet Li keine Angst ein.



PS2 Auch gegen mehrere Feinde setzt sich der Prügelstar locker durch.

Was für Jackie Chan und Bruce Lee schon eine Selbstverständlichkeit ist, wird nun auch für Jet Li wahr: Der aktuellste Handkantenheld des Actionkinos bekommt sein eigenes PS2-Spiel spendiert. Damit der Star aus Hong Kong auch in der virtuellen Welt möglichst originalgetreu wirkt, arbeitete er über mehrere Monate für Motion-Capturing-Aufnahmen und Choreographie mit den Entwicklern zusammen. Herausgekommen ist eine dynamische Prügelei mit zwar noch nicht fertiger, aber durchaus ansehnlicher Optik und einigen frischen Ansätzen. Neben den erwarteten Kampfabschnitten, bei denen Ihr den rechten Ministick für gezielte Aktionen einsetzt, gibt's auch Level, in denen Ihr Euch mit Waffeneinsatz der Feinde erwehrt.

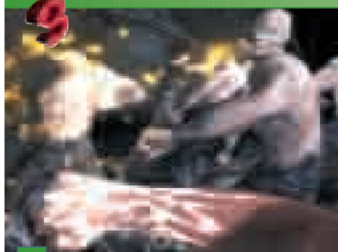
Playstation 2

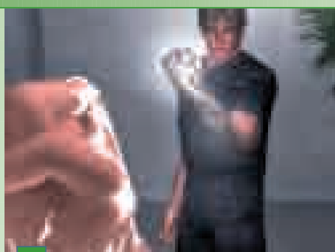
Entwickler:	Sony, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Beat'em-Up

Intensive Straßenkeilerei mit detailgetreu umgesetztem Promiklopper und originellem Rundum-Kampfsystem.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Breakdown


XB Massenprügeleien wirken dank Ego-Sicht noch intensiver.


XB Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die stärkste Hand?

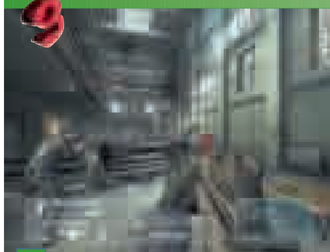
Namco verschmilzt zwei Genres: Ihr neuestes Beat'em-Up wurde dabei in die First-Person-Perspektive verfrachtet. Held Cole besitzt übermenschliche Kräfte und ein sattes Schlag-Repertoire, das ihm den unbewaffneten Kampf gegen Militär und Supermenschen ermöglicht. Für den Notfall greift er auch gern mal auf das schicke Wumme zurück. Leider wurde das vielversprechende Action-Spektakel nur als Video gezeigt. Beeindruckende Lichteffekte und detaillierte Polygon-Charaktere lassen aber schon jetzt großes Potenzial erahnen. Es bleibt allerdings noch abzuwarten, ob der Titel auch spielerisch mithalten kann.

Xbox

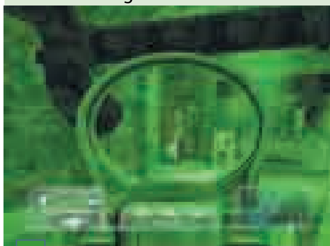
Entwickler:	Namco
Hersteller:	Namco
Genre:	Action

Prügelspiel mit ungewohnter Perspektive: Aus Ego-Sicht verkloppt Ihr massenhaft Gegnerhorden auf der Suche nach Eurem wahren Ich.

Rainbow Six 3


XB Im Team geht's besser: Eure KI-Kollegen folgen jedem Kommando.

Im Gegensatz zum PC-Pendant unterscheidet sich der taktische Ego-Shooter "Rainbow Six 3" auf der Xbox in einigen Punkten erfreulich positiv vom PC-Kollegen „Raven Shield". So wurde die Action auf Padkontrolle optimiert und weniger strategielastig ausgelegt. Trotzdem könnt Ihr auch weiterhin mit einfachen Kommandos Eure Kollegen vorschicken oder zur Deckung beordern. Grafisch hat die Xbox sogar die Nase vorn, denn optisch sorgt die bewährte Technik des Tom-Clancy-Kollegen "Splinter Cell" für ausgesprochen edle Spezialeffekte, lebensecht animierte Objekte wie wehende Vorhänge und coole Lichtspielereien.


XB Dürfen nicht fehlen: Ansehnliche Spezialeffekte wie die Nachtsicht.

Xbox

Entwickler:	Ubi Soft, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Ego-Shooter

Spannende Ego-Action im Tom-Clancy-Universum mit strategischem Einschlag und toller Grafik – ein echter Hitkandidat.

Keiner will: Sega-Fusion geplatzt

Zu hoch gepokert: Einen Tag vor Ablauf der Frist ist die Fusion zwischen 'Pachinko'-Gigant Sammy und Ex-Hardware-Größe Sega gescheitert. Man habe sich in Detailfragen wie etwa der Managementkontrolle nicht einigen können, hieß es in der offiziellen Begründung Segas. Szenekenner vermuten jedoch andere Hintergründe: An sich galt der Zusammenschluss der beiden Firmen bereits vor Monaten als sicher. Ende April meldete dann Namco ebenfalls Interesse an einer Fusion mit Sega an – eine Verbindung, welche die Marktführung im Arcade-Sektor zur Folge gehabt hätte und von Experten als die für Sega lukrativere Partnerschaft gesehen wurde. Sammy-Chef Hajime Satomi reagierte verärgert darüber, dass Sega das Namco-Angebot nicht gleich ausgeschlagen hatte. Für ihn sei der Zusammenschluss bereits im Febuar per Handschlag beschlossene Sache gewesen. Anfang Mai zog dann auch Namco sein Angebot zurück, nachdem der "Sonic"-Erfinder nicht auf die Offerte reagiert habe. Als Konsequenz für beide geplatzten Fusionen musste Sega-Präsident Hideki Sato seinen Platz räumen. Als Nachfolger leitet künftig Hisao Oguchi, der ehemalige CEO der Entwicklungsabteilung Hitmaker die Geschicke des Branchen-Veteranen.


Sega-Sündenbock: Hideki Sato.

Grund zur Klage haben die Japaner sonst wenig: Erstmals seit fünf Jahren schrieb der Konzern mit einem Nettogewinn von 3,05 Milliarden Yen (ca. 22,6 Mio. Euro) zum Ende des Geschäftsjahres 2002/03 wieder schwarze Zahlen.

Geldnot? Harte Einschnitte bei Capcom

Wenn die Software-Verkäufe hinter den Erwartungen liegen, schreckt Capcom auch vor großen Namen nicht zurück: Nachdem sein Action-Titel "P.N. 03" in Japan floppte, trat "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami als Chef der Entwicklerschmiede Production Studio 4 (u.a. "Viewtiful Joe") zurück. Darüber hinaus zwang ein gigantischer Quartals-Verlust von 150 Millionen US-Dollar den Nippon-Hersteller dazu, die Entwicklung von insgesamt 18 Titeln zu stoppen. Welche Titel gestrichen wurden, wollte man leider noch nicht bekannt geben.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Nur geklaut? Sängerin verklagt Sega

Wer ob fehlendem Interesse schon lange aus den Schlagzeilen verschwunden ist, verklagt am besten einen Publisher: So geschehen im Falle der ehemaligen "Deee-Lite"-Sängerin Lady Miss Kier. Die poppige Dame verklagt Sega auf satte 750.000 Dollar, weil deren PS2-Tanzerei "Space Channel 5" respektive Polygon-Reckin Ulala angeblich abgekupfert sei. Insbesondere sollen im Spiel Make-Up, Choreografie, Klamotten, Musik und sogar Frisuren aus dem Video "Groove is in the Heart" vorkommen. Eine Stellungnahme seitens Sega zum arg verspäteten Rechtsstreit (immerhin kam "Space Channel 5" bereits 1999 heraus) steht leider noch aus.



Xbox in grün!

Nachdem der horrende Xbox-Startpreis inzwischen längst Geschichte ist, hört Microsoft ein zweites Mal auf die Beschwerden der Kundschaft: Ab sofort wird die 128-Bit-Hardware bei uns genau wie in den USA mit einem handfreundlichen 'Controller S' ausgeliefert – das alte Riesen-Pad wird ergo nicht mehr hergestellt. Ist schon diese Nachricht Grund zur Freude, bekommen Sammler ein echtes Schnäppchen oben drauf: Für 230 Euro erhaltet Ihr seit dem 2. Mai eine streng limitierte Xbox in transparentem, grünem Gehäuse (siehe Bild unten). In der Verpackung sind zudem zwei farblich mit der Konsole identische Controller enthalten.



Phantom enthüllt

In MAN!AC 04/03 berichteten wir von der mysteriösen Phantom-Konsole, mit der Hersteller Infinium Labs den Markt erobern will. Bei einer Pressekonferenz wurden nun die tatsächlichen Spezifikationen der Hardware vorgestellt: Demnach wird es sich wie von uns vermutet um einen verkappten PC handeln, der die Spiele von einem zentralen Server herunterlädt. Während der Release für frühestens Weihnachten angegeben wird, liegen Verkaufspreis wie Start-Software noch im Dunkeln.



Phantom-Konsole

- Windows XP-Betriebssystem
- 2 GHz Intel-Hauptprozessor
- ca. 256 MB Hauptspeicher
- Festplatte
- Netzwerkkarte
- Funk-Controller
- Keyboard, Maus
- Dolby Digital 5.1



NACHSPIEL

VIDEOSPIELE IN DER GRAUZONE

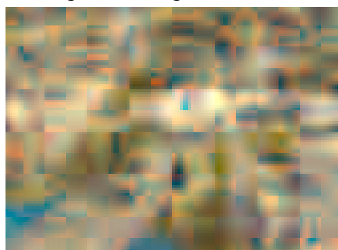
Es ist schon zum Heulen: Wenn unser Hobby dieser Tage in branchenfernen Medien für Aufsehen sorgt, dann fast ausschließlich durch negative Schlagzeilen. Mal verklagen um Prominenz bemühte Sternchen einen Hersteller (wie im Falle von Segas "Space Channel 5"), ein anderes Mal stehen brutale Werbebotschaften respektive Spielinhalte am Pranger. Dass derart miese Außendarstellung am fehlenden Verständnis sensationslüsterner Schreiberlinge liegt, ist allerdings nur die halbe Wahrheit: Vielmehr schaufeln sich diverse Publisher mit verbohrter Marketing-Strategie ihr eigenes Reputations-Grab. So darf zwar bezweifelt werden, dass "Command&Conquer: Generals" jugendgefährdendes Gut beinhaltet – geschmacklose Terror-Einsätze haben jedoch ob der aktuellen weltpolitischen Lage nichts in Computerspielen zu suchen. Electronic Arts' Entrüstung über die Indizierung des Titels erscheint unterdessen arg geheuchelt: Worin liegt denn bitteschön der Beweggrund für plakative Horror-Szenarien, wenn nicht in purem Profitdenken? Nichtsdestotrotz sollte dies keineswegs als Aufruf zum völligen Software-Gewaltverzicht missverstanden werden: Plakativer Grusel wie beispielweise in der "Resident Evil"-Reihe macht nämlich durchaus spielerischen Sinn – die schamlose Ausbeutung realer Leiden bleibt hingegen tabu.

Trotz PS2-Erfolg: Sony mit roten Zahlen

Düstere Wolken über dem Sony-Konzern: Im 4. Quartal des aktuellen Geschäftsjahres (1. Januar bis 31. März 2003) verbuchte der japanische Elektronik-Riese einen Rekordverlust von 922,2 Millionen US-Dollar. Prompt sackte der Aktienkurs innerhalb weniger Tage um 27 Prozent ab. Finanzexperten reagierten mit Empörung und Entsetzen auf den Aktien-Schock: "Einen Preiskampf gegen Microsofts Xbox würde Sony so niemals gewinnen", verkündete Hiromichi Kubo von der Mitsubishi Tokyo Financial Group. Die Spielesparte trug indes noch positiv zum Betriebsergebnis bei: 22,5 Millionen PS2-Konsolen wurden im letzten Geschäftsjahr ausgeliefert und ein Umsatz von acht Milliarden Dollar bzw. 942 Millionen Dollar Gewinn erzielt. Nichtsdestotrotz arbeitet man im Verborgenen weiterhin am PS2-Nachfolger: So sollen in den nächsten drei Jahren ca. 1,52 Milliarden Euro in die Entwicklung von Chips für die PS3 investiert werden. Diese so genannten 'Cell'-Bauteile sollen später nicht nur für furiose Rechengeschwindigkeit sorgen, sondern auch das Herzstück einer Breitband-Offensive sein: Sony plant die Next-Generation-Harware als Entertainment-Maschine, mit der man sich Filme, Spiele und Musik aus dem Internet runterlädt. Außerdem wird an einem neuen Chip mit dem Codenamen 'Dragon' gewerkelt, der den PS2-Hauptprozessor sowie dessen Grafik-Einheit miteinander kombiniert – erheblich sinkende Produktionskosten wären die Folge.

EA reicht Klage gegen Indizierung ein

Trotz einer USK-Freigabe 'ab 16' wurde das PC-Strategiespiel "Command&Conquer: Generals" kürzlich indiziert. Als Grund wurden der Bezug zur weltpolitischen Lage (Terror-Missionen) sowie Kriegstreiberei angegeben. Hersteller Electronic Arts sieht darin keinen Sinn und hat prompt eine Klage beim Verwaltungsgericht in Köln eingereicht. "Die Bereinigung des materiellen Schadens ist kein entscheidendes Kriterium. Vielmehr geht es darum, das fragwürdige Vorgehen der BPjM nicht hinzunehmen. Mir scheint, dass man EA Deutschland als Tochterunternehmen eines US-Konzerns aus politisch motivierten Gründen ungerecht behandelt hat", stellt Deutschland-Geschäftsführer Dr. Jens Uwe Intat klar. Über das mit Spannung erwartete Urteil berichten wir in einer der folgenden Ausgaben.



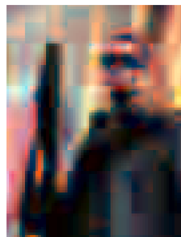
Stein des Anstoßes: "C&C: Generals".

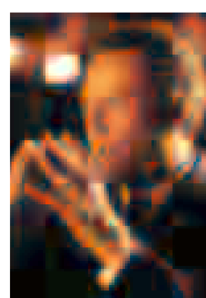
Zahlen von Microsoft und Ubi Soft

Mitte April gab Bill Gates' Megakonzern wieder einmal seine Quartals-Ergebnisse bekannt: Vom 1. Januar bis zum 31. März 2003 wurden 7,8 Milliarden US-Dollar umgesetzt. Dies entspricht einem Wachstum von acht Prozent. Der Gewinn erhöhte sich im genannten Zeitraum auf 2,8 Milliarden US-Dollar (Vorjahr: 2,7 Milliarden). Verantwortlich für diese positiven Zahlen waren allerdings Büro-Anwendungen wie "Office", im Videospiel-Sektor sieht's dagegen eher düster aus: So fuhr der Xbox-Bereich gerade einmal einen Umsatz von 453 Millionen Dollar ein und blieb damit um 42 Prozent hinter dem Vorjahres-Ergebnis. Als Grund wurden die weiterhin mäßigen Hardware-Verkäufe angegeben.
Wesentlich positiver fallen dagegen die Verlautbarungen von Ubi Soft aus: Der französische Publisher meldet im ersten Quartal 2003 einen Umsatz von 184,5 Millionen Dollar. Damit konnte man die eigenen Vorgaben um satte 98 Prozent übertreffen. Der Auslöser wurde gleich mitgeliefert: "Splinter Cell" verkaufte sich inzwischen über 3,6 Millionen Mal und auch "Ghost Recon" sowie "Rayman 3" liegen mit über einer Million Exemplaren voll im Soll.

Hollywood-Stars erobern Videospiele

Die schleichende Annäherung von Kino- und Videospiel-Industrie lässt immer mehr Hersteller nach Hollywood schielen. Einen besonders großen Coup konnte nun Infogrames/Atari landen: Für deren Versoftung des kommenden "Terminator 3"-Streifens wird Arnold Schwarzenegger (Bild links) Stimme wie Konterfei hinhalten. Als ob der österreichische Superstar nicht schon spektakulär genug wäre, setzt Activisions "True Crime" gar noch einen drauf: Als Synchronsprecher wurden nämlich Cristopher Walken (siehe Bild oben), Gary Oldman ("Das fünfte Element"), Michael Madsen ("Species"), Michelle Rodriguez ("Resident Evil") und Ron Perlman ("Die Schöne und das Biest") verpflichtet.





Zu grob!? Midway-Werbung gestoppt!

Von wegen nur deutsche Sittenwächter wären empfindlich: Nach Microsofts Xbox-Spot hat die britische Werbeaufsicht nun bereits die zweite Videospiel-Kampagne gestoppt. Im Visier der Behörde: "Mortal Kombat"-Anzeigen, die ein Kind mit blutverschmierten Händen bzw. den Slogan 'It's in us all!' propagieren. Midway hierzu: "Die Werbung soll keine Gewalttat darstellen!"



Vergeigt: Skurrile Nippon-Hardware

Ihr haltet Euch für ein unerkanntes Musikgenie? Dann hat Tomy genau das richtige: Der japanische Hardware-Experte veröffentlicht mit dem Evio in Kürze eine Plastik-Violine, die Ihr an Euren Fernseher anstöpselt. Via beigelegtem Bogen gilt es nun, sechs in die Geige eingebaute Orchester-Stücke nachzufideln. Ein optischer Sensor bzw. druckempfindliche Saiten registrieren Eure Geigerei – der Preis stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.



Klassik-Trio: Tomys Geigen-Controller.

AM RANDE

+++Geldregen: Activision vermeldet im vierten Geschäfts-Quartal einen Umsatz von 125 Millionen Dollar – 25 Prozent mehr als erwartet. **+++ Fieser Fußballer:** Oliver Kahn hat seine Klage gegen EA in erster Instanz gewonnen. Somit darf "FIFA WM 2002" vorerst nicht mehr verkauft werden. Der Torhüter hatte gegen die Verwendung seines Konterfeis prozessiert. **+++ Schlechtes Spiel, guter Film?:** Sony Pictures dreht ab Anfang 2004 einen Kinostreifen zum Gangsterspiel "The Getaway". **+++ Spielverderber:** Nintendo England geht ab sofort rechtlich gegen Händler vor, die "Pokémon"-Module importieren. **+++ Rap-Spektakel:** Hip-Hop-Ikone P.Diddy werkelt an einem Videospiel über seine Wenigkeit. Der Titel soll als Werbung für den US-Musiker herhalten. **+++ Die Legende lebt:** Der französische Spielekonzern Infogrames (u.a. "Enter the Matrix") heißt ab sofort Atari. Software-Infos wie Online-Support gibt's fortan unter www.atari.de **+++ Neues von "Stunt Car Racer":** Geoff Crammond arbeitet für sein C64-Remake mit Lost Toys ("Battle Engine Aquila") zusammen. **+++ Keine Macht den Drogen!** Nintendos neues Werbemodell Asami Abe wurde umgehend gefeuert, weil die 17-Jährige auf einigen Privatfotos mit Zigarette posierte.



OVERSEAS

Animal Crossing



NGC Herzlich willkommen! Am Bahnhof plaudert Ihr mit dem affigen Schaffner oder fahrt in die Stadt eines Freundes.



NGC Die Stimmung ist gut: An bestimmten Tagen veranstalten die "Animal Crossing"-Einwohner Feste. Beim hier gerade abgehaltenen Blütenfestival im April trefft Ihr beispielsweise den Bürgermeister oder beobachtet einfach das lustige Treiben.

Es kommt, es kommt nicht, es kommt sicher, es kommt sicher nicht: Nach schier endlosem Hickhack steht nun fest, dass Nintendo ihre skurrile Lebenssimulation "Animal Crossing" nicht in Europa veröffentlichen – zumindest in diesem Jahr. Eine bedauernswerte Entscheidung, die uns zu einem arg verspäteten Import-Test zwingt, schließlich wollen wir Euch die Qualitäten dieser Knuddelperle nicht vorenthalten. Findige PAL-Cubler hebeln ergo per Freeloader die Regionsschranken des Würfels aus und besorgen sich schnell das für Englischkundige problemlos verständliche US-Pendant.

Digitales Dörfchen

Eines gleich warnend vorweg: "Animal Crossing" ist kein Konsolenspiel im klassischen Sinne, sondern vielmehr eine lebendige kleine Welt, die sich nach Einlegen der Mini-Disc in Eurem Cube einnistet. Wer ergo nicht ohne Game Over oder vorgegebene Ziele glücklich wird, sollte die Finger vom digitalen Puppenhaus lassen – aufgeschlossene Zocker freuen sich hingegen auf ein Suchtmittel mit Wohlfühlgarantie. Die erste positive Überraschung erwartet Euch bereits beim Öffnen der Verpackung: Wird doch gratis eine Memory Card mitgeliefert, die fortan Euren 59-Blocks schweren "Animal Crossing"-Speicherstand schultert. Warum ein simpler Knuddeltitel soviel Platz benötigt? Ganz einfach: Nach Spielbeginn wird nämlich per Zufall ein komplettes, individuelles (der Titel lässt sich frei ändern) Polygon-Dorf für Euch erstellt – Bewohner und deren Häuser inklusive. Habt Ihr dann noch Eurem großköpfigen Alter Ego sowohl Geschlecht als auch Namen verpasst, kann's endlich losgehen: Aus einer dezent gekippten Vogelperspektive wandern Neuankömmlinge per Analogstick schnurstracks zu Tom Nook, dem Inhaber des einzigen Kramerladens Eurer Welt. Für Shopping bleibt jedoch keine Zeit: Zuerst müsst Ihr nämlich für Tom arbeiten, um den Kredit für Eure Bude zu tilgen.



Schreib' mal wieder!

Keine Angst, was im richtigen Leben in echte Schufterei ausarten würde, entpuppt sich hier als sinnvolles Tutorial: So lernt Ihr zum Beispiel wie man Blumen pflanzt oder reifes Obst erntet – ein Schütteln hat noch keinem Baum geschadet. Interessanter wird

COMING NOW...

in USA

JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Freestyle MetalX	Midway	Rennspiel	sicher
Mace Griffin Bounty Hunter	Vivendi	Action	sicher
Magic Pengel: The Quest for Color	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
RTX Red Rock	LucasArts	Action	sicher
Dinotopia	TDK	Action	sicher
Outlaw Volleyball	Simon & Schuster	Sportspiel	sicher
Pirates of the Carribean	Bethesda	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Ultimate Muscle	Bandai	Beat'em-Up	realistisch
Wario World	Nintendo	Jump'n'Run	sicher

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Downhill Domination	Sony	Sportspiel	realistisch
Freaky Flyers	Midway	Action	realistisch
Fugitive Hunter	Infogrames	Action	realistisch
K-1 World Grand Prix	Konami	Beat'em-Up	realistisch
Romance of the Three Kingdoms 8	Koei	Strategie	realistisch
Unlimited Saga	Square	Rollenspiel	sicher
Aliens vs. Predator: Extinction	Electronic Arts	Strategie	realistisch
Shayde	Metro 3D	Action	realistisch
1080° Avalanche	Nintendo	Sportspiel	sicher
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Sportspiel	sicher

in JAPAN

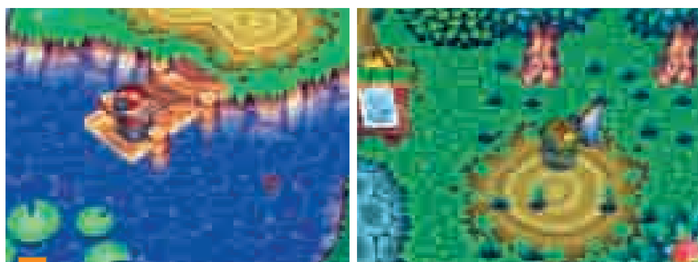
JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Fish Eyes 3	Victor	Sport	unwahrscheinlich
Ripple no Tamago	D3	Simulation	unwahrscheinlich
Triangle Again 2	Kiki	Adventure	unwahrscheinlich
Virtual On Marz	Sega	Action	unwahrscheinlich
C.A.T. Cyber Attack Team	Hide	Adventure	unwahrscheinlich
Viewtiful Joe	Capcom	Action	sicher

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Pop'n'Music	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Silent Line: Armored Core 3	From	Action	realistisch
Shutokou Battle 01	Genki	Rennspiel	realistisch
Bloody Roar Extreme	Hudson	Beat'em-Up	realistisch
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square	Rollenspiel	sicher
F-Zero GC	Nintendo	Rennspiel	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher | realistisch | unwahrscheinlich



NGC Auf der Jagd: Mit der Angel zieht Ihr behutsam Fische an Land (links), das Fangnetz dient hingegen zum Einsacken diverser Schmetterlinge (rechts).

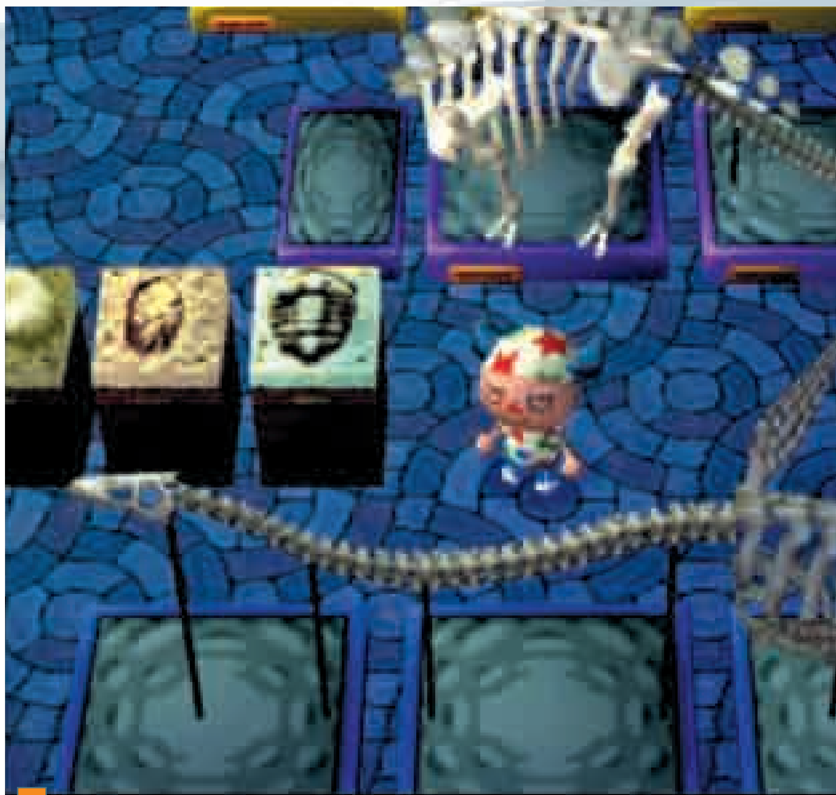
der kurze Handlanger-Job schließlich, wenn Euch der Immobilien-Makler auf Botendienst schickt. So lernt Ihr nämlich die zahlreichen, allesamt tierischen Mitbewohner Eures virtuellen Dorfs kennen: Jedes der knuffigen KI-Männlein bzw. -Weibchen besitzt seine ihm eigene Individualität. Dementsprechend bieten nette Vertreter freundlich ihre Hilfe an, während Griesgrame nichts von Euch wissen wollen – Symbole über den Köpfen zeigen Euch dabei stets, wie's gerade um die Befindlichkeit eines Gegenübers bestellt ist. Habt Ihr auf Granit gebissen, ist das trotzdem kein Beinbruch: Selbst missmutigste Kerle lassen sich entweder durch friedfertige Multiple-Choice-Plaudereien oder mit einem Gefallen umstimmen. Letztgenannte Nettigkeiten bedeuten für Euch zumeist, dass Ihr dem Dorfbewohner einen verliehenen Gegenstand zurückbringen sollt. Im Gegenzug erhält Euer Alter Ego diverse Geschenke wie z.B. schicke Klamotten oder Mobiliar. Letztgenanntes schleppt Ihr sofort nach Hause und richtet damit Eure virtuelle Hütte nach eigenem Gusto ein. Die Aktivitäten als Innenarchitekt gehen gar soweit, dass frische Tapeten angekleistert oder abgefahrene Teppiche verlegt werden können – keine Behausung gleicht der anderen. Die Kommunikation mit den Bewohnern Eures Städtchens endet längst nicht beim Austausch von Dingen: Wer Papier ersteht, schreibt fortan per Software-Tastatur Briefe an seinen CPU-Freund, gibt diese beim örtlichen Postamt ab und freut sich auf eine Antwort. Überhaupt dürft Ihr an jeder Ecke lustige Texte verfassen: So lassen sich am schwarzen Brett lustige bis sinnvolle Nachrichten aufhängen und Eure interaktive Haustüre grüßt Besucher mit einem selbst erstellten Spruch.

Tierischer Zeitvertreib

Ungeachtet dieses unterhaltsamen Zeitvertreibs gehen Cube-Kapitalisten lieber ihrem finanziellen Wohl nach, denn auch in der niedlichen "Animal Crossing"-Welt ist ohne Moos nix los. Um an die begehrten 'Bells' zu kommen, besorgt Ihr Euch ergo flugs eine Schaufel. Mit der gräbt Euer Bildschirm-Abbild fortan nach geheimen Schätzen (zu erkennen am glühenden Boden), pflanzt zwecks Früchteverkauf Setzlinge oder buddelt prähistorische Fossilien aus. Weil Ihr kein Kulturbanause seid, werden die Knochen analysiert und hernach ans Museum gespendet – der dort ständig pennende Historiker stellt Eure Funde nämlich gerne aus. Derart motiviert, erwerben Jäger und Sammler gleich noch Angel und Fangnetz: Jetzt



NGC Dein Freund und Helfer: Fundsachen werden im Polizeirevier gebunkert. Außerdem hat der nette Wachtmeister immer ein paar Tipps parat.



NGC Im Dienste der Archäologie: Voller Stolz betrachtet Ihr in der Museumshalle die von Euch gespendeten Dinosaurier.



NGC Coole Bude: Der kleine MAN!AC sammelt NES-Module und besitzt ein Modell des Arwing aus "Star Fox".

geht Ihr auf Insekten- sowie Fischjagd und komplettiert Euer Kreaturenalbum, das sich jederzeit übers Inventar-Menü einsehen lässt. Nach soviel Stress habt Ihr Euch eine kleine Auszeit verdient: Via GBA-Link geht's ab auf eine kleine Insel. Dort finden sich nicht nur exotische Digi-Kerle, sondern auch wertvolle Kokosnüsse und schnieke Hawaiihemden. Vor Eurer Rückreise zum Dorf darf das Eiland zudem aufs Handheld transferiert werden. Während Ihr also wieder pfeifend durch die Heimat turnt, geht das LCD-Leben fröhlich weiter und darf zudem per GBA manipuliert werden.

Zeitreise mit dem Cube

Wo wir gerade bei Manipulationen sind: Den genialen Clou an Nintendos naiv-amüsanter "Sims"-Variante stellt die Abfrage der System-Uhr da. Im Klartext: Das Leben in "Animal Crossing" geht immer weiter – ob Ihr daran nun teilnehmt oder nicht. So hängen nicht nur virtuelle Tages- und Jahreszeit mit der realen Welt zusammen, sondern auch unzählige Ereignisse: An Silvester knallen folgerichtig Sektkorken und Böller, am 1. April warten sämtliche Bewohner mit platten Scherzen auf und in den Weihnachtstagen gibt's Geschenke.
Darüber hinaus wundert sich die KI-Gemeinde, wenn Ihr wochenlang nicht vorbeischaut. Einen kleinen Haken bringt der chronologische Ablauf allerdings mit sich: Wer ehrlicherweise nicht an den Cube-Einstellungen rumpfuscht, muss sehr viel Geduld mitbringen. Wird nämlich beispielsweise der Laden renoviert respektive macht ein Mitbewohner gerade Urlaub, müsst Ihr wohl oder übel einige (reale!) Tage später wiederkommen. Ebenso verhält es sich bei den Öffnungszeiten der Einrichtungen: Am späten Abend hat der Schneider nunmal geschlossen. Kommt Ihr jedoch mit diesen logischen Restriktionen klar, eröffnet sich Euch ein ungekanntes, an Gehalt kaum zu überbietendes Spielerlebnis. Anfangs ob fehlender Kenntnis noch mehr simples Rumgerenne denn freies Erkunden, entfaltet "Animal Crossing" später einen Suchtfaktor der Marke 'Diesen klitzekleinen Besuch mache ich noch!'. Mag die bewusst simpel gehaltene Bonbon-Optik stark gewöhnungsbedürftig sein, ist's spätestens nach dem ersten Boni-Fund um Euch geschehen: So entdecken engagierte Zocker emulierte NES-Spiele à la "Excitebike" oder Trophäen wie Links Master Sword, besuchen per Speicherstand-Transfer die Stadt eines Freundes, zeichnen eigene Tapeten-Muster und, und, und... Weil das Aufzählen sämtlicher Features den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, bleibt nur eines zu sagen: Lasst Euch nicht vom naiven Äußeren abschrecken, sonst verpasst Ihr einen einzigartigen Gamecube-Hit. *tk*

Genre: Lebenssimulation
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, ✓ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Animal Crossing

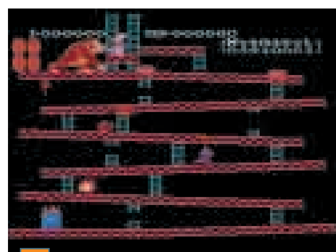


Gamecube



88% Spielspaß

Trotz skurriler Optik eine schier endlos motivierende Echtzeit-Spielwiese voller Charme und Ideen.



NGC Auch heute spaßig: Mit etwas Glück schaltet Ihr "Donkey Kong" frei.



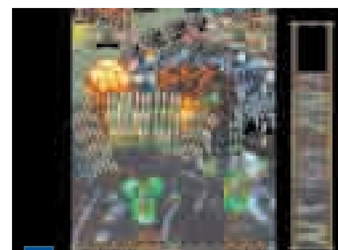
NGC So kommt man schnell zu Geld: Haut mit Eurer Schaufel unbedingt gegen jeden Felsbrocken – unter einem findet Ihr nämlich Goldstücke.

Do Don Pachi Dai-Ou-Jou

Der dritte Teil der "Do Don Pachi"-Serie war unter Shooter-Fans einer der ersehntesten Action-Kracher dieser Tage. Genießen die beiden Vorgänger doch einen guten Ruf als durchdachte, wenn auch etwas hektische Vertikal-Scroller. Ähnlich wie "Psyvariar" (das übrigens in Kürze als preiswerte PAL-Version via Empire erscheint) glänzt "Do Don Pachi" mit einer Unzahl von Feindgeschossen auf dem Bildschirm. Mit gemütlichem Kurzzeit-Spielspaß kann der Titel also nicht dienen – vor lauter Schüssen hat man weder Zeit, die durchaus hübschen Alien-Kreationen zu begutachten, noch die mittelprächtigen Hintergrund-Landschaften anzusehen. Praktisch, dass nur der Kern Eures eigenen Raumers als Trefferzone ausgelegt ist; so manövriert Ihr flugs durch die Schuss-Salven und wundert Euch, dass Ihr immer noch am Leben seid. Das Ganze dauert ein halbes Dutzend mittellange Levels und macht alleine mehr Laune als zu zweit – Duo-Action ist Panik pur!

Innovationsmangel

"Do Don Pachi" spielt sich insgesamt ordentlich; ausgesprochene Freunde von Projektil-Overkill mögen es noch einen Tick besser empfinden. Und zum Glück ist es technisch deutlich anspruchsvoller als beispielsweise "Shikigami no Shiro" oder auch das unten getestete, wesentlich gemütlichere "Xiistag". Aber warum die Entwickler so gut wie keine spielerische Innovation verwirklicht haben, ist mir ein Rätsel. Lediglich eine Smartbomben-Variation geht als halbwegs pfiffig durch.



PS2 Gleiches Recht für alle: Auch das eigene Schiff feuert mächtige Salven.

Freudig stimmt hingegen, dass der Packung eine Bonus-DVD beiliegt, auf der u.a. ein 'Perfektes Spiel' zu sehen ist: Ein Profi zockt "Do Don Pachi" praktisch ohne Lebensverlust durch. Außerdem freuen wir uns über etliche Spielmodi (inklusive Übungsvarianten) und eine 'Kipp den Bildschirm'-Option. *mg*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

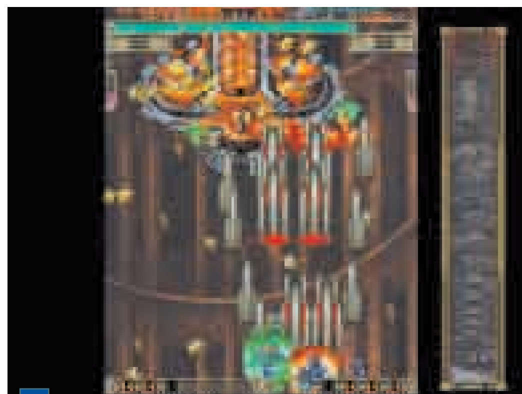
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cave, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

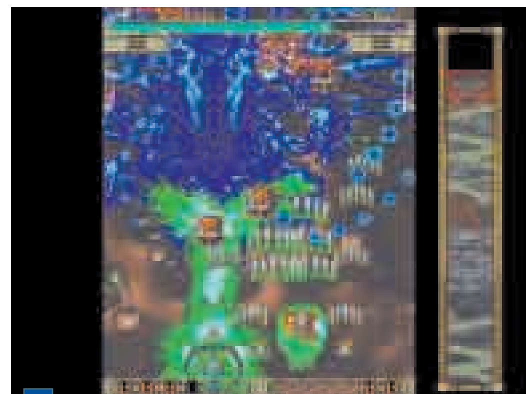
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ○ Pr. Scan ○ DTS

Do Don Pachi Dai-Ou-Jou
Playstation 2 — **69%** Spielspaß

Farbenfroher Chaos-Shooter mit tonnenweise Feind-Projektilen und wenig spielerischem Pfiff.



PS2 Nette Idee: Um zumindest einen schwarzen Balken zu füllen, wird eine Level-Karte eingeblendet (rechts).



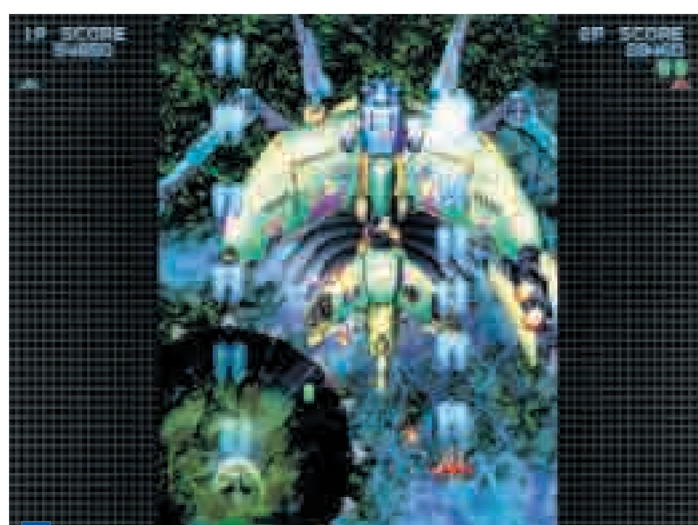
PS2 Besonders im Zweispieler-Modus verliert man den Überblick: Welcher Schuss kommt woher und geht wohin?

Xiistag

Zweiter Shooter-Frühling? Nach "Ikaruga", "Shikigami no Shiro Evolution" und "Do Don Pachi" steht Ballerfans schon die nächste Projektil-Orgie ins Haus. Großartige Innovationen dürft Ihr von Taitos Bitmap-Spektakel allerdings nicht erwarten. Vielmehr bedient sich "Xiistag" althergebrachter Genre-Standards und ist somit zumindest für Vertikal-Freaks einen Blick wert.

Schüttel Dir einen!

Insgesamt acht Levels wollen per Dauerfeuer von allerlei kreuchendem und fleuchendem Hightech-Kriegsgerät gesäubert werden. Neben aufrüstbarer Laserkanone sowie obligatorischer Smartbomb verfügt Euer Friedensflieger über ein Kanonen-Kuriosum: Durch gezielte Links/Rechts-Bewegungen spuckt Euer Feuervogel auch seitlich todbringende Böller aus. Angenehmer Nebeneffekt: Nur Treffer mit der Sekundärwumme erhöhen den Punkte-Multiplikator temporär bis Faktor 12 – für Highscore-Jagden unerlässlich. Im Vergleich zum Gros der modernen Shooter-Konkurrenz ist "Xiistag" (von teils ungünstiger Hintergrund-Farbwahl abgesehen) recht übersichtlich und fair. Schade nur, dass das Spektakel nach gut 20 Minuten durchgezockt ist – unendlich Continues sei Dank. *cg*



PS2 Auspuff-Albtraum: Die Heckdüse Eures Gleiters verbrutzelt von hinten anrückendes Feindvolk – Optik und vor allem Sound sind leider nicht mehr zeitgemäß.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Dolby Digital ○ Pr. Scan ○ Soundtrack

Xiistag
Playstation 2 — **63%** Spielspaß

Technisch mauer Vertikal-Shooter mit nettem Sub-Waffen-Feature, aber viel zu geringem Umfang.

DIE HIGHLIGHTS im Monat Juli

MOST WANTED
TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Diesen Monat hat die E3 ihre Spuren hinterlassen: Solid Snakes dritter Einsatz liegt in Eurer Gunst ganz vorne, das Remake der PSone-Episode steigt auf Platz 4 ein. Mit der Nominierung von "R-Type Final" beweisen MAN!AC-Leser ein Herz für Retro-Titel.

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Metal Gear Solid 3** / Konami	PS2
2.	**Halo 2** / Microsoft	Xbox
3.	**Starcraft: Ghost** / Vivendi	PS2, Xbox, NGC
4.	**MGS: The Twin Snakes** / Konami/Nintendo	NGC
5.	**Fable** / Microsoft	Xbox
6.	**Mario Kart: Double Dash** / Nintendo	NGC
7.	**Gran Turismo 4** / Sony	PS2
8.	**Metroid Prime 2** / Nintendo	NGC
9.	**Castlevania** / Konami	PS2
10.	**R-Type Final** / Irem	PS2



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Enter the Matrix	Atari
2.	Silent Hill 3	Konami
3.	Final Fantasy 10 (Platinum)	Square/Sony
4.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
5.	Midnight Club 2	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Enter the Matrix	Atari
2.	Yager	THQ
3.	Moto GP 2	THQ
4.	Buffy: The Vampire... (Classic)	Electronic Arts
5.	DoA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo/Microsoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Enter the Matrix	Atari
3.	Metroid Prime	Nintendo
4.	Skies of Arcadia Legends	Atari
5.	Burnout 2	Acclaim

Gameboy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
2.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
3.	Super Mario Advance 3: Yoshi's...	Nintendo
4.	Metroid Fusion	Nintendo
5.	Mario Kart Super Circuit	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Rockman Zero 2	Capcom	GBA
2.	Tenchu 3	From Software	PS2
3.	Fire Emblem: Sealed Sword	Nintendo	GBA
4.	Dragon Quest M.: C.H.	Enix	GBA
5.	Generation of Chaos	Idea Factory	PS2
6.	Naruto	Tomy	GBA
7.	Made in Wario	Nintendo	GBA
8.	Castlevania: Aria of...	Konami	GBA
9.	Netsu Chu! Pro Yakyuu 03	Namco	PS2
10.	Taiko no Tasujin: Doki!	Namco	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Enter the Matrix	Atari	PS2, Xbox, NGC
2.	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	PS2, Xbox
3.	Pokémon Ruby	Nintendo	GBA
4.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Gamecube
5.	indiziertes Spiel	Take 2	PS2
6.	Pokémon Sapphire	Nintendo	GBA
7.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	PS2
8.	Golden Sun: The Lost Age	Nintendo	GBA
9.	indiziertes Spiel	Activision	Xbox
10.	Midnight Club 2	Take 2	PS2

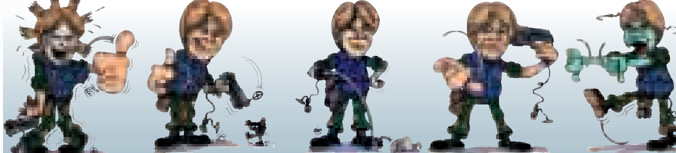
WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Colin Gäbel



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

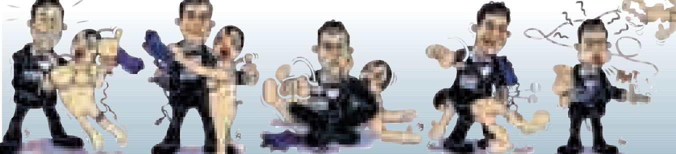
Brute Force	Xbox
Legend of Zelda: Wind Waker	Gamecube
SOCOM U.S. Navy Seals	Playstation 2

sieht zurzeit: Glengary Glennross (DVD)

hört zurzeit: Robbi, Tobbi & das Fliewatüüt (OST)

Highlight des Monats: Diesen Monat eher ein 'Lowlight' – denn, dass inmitten all der E3-Perlen kein "R-Type Final" zum Probezock bereitstand, enttäuschte gewaltig. So muss ich geduldig weiter warten, bis Irems Shoot'em-Up-Hoffnung in ein paar Wochen in Japan erscheint...

Thorsten Küchler



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

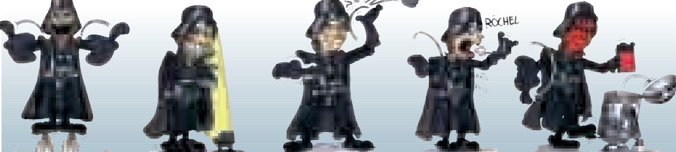
Castlevania: Aria of Sorrow	GBA
Legend of Zelda: The Wind Waker	Gamecube
SOCOM U.S. Navy Seals	Playstation 2

sieht zurzeit: The Truth about Charlie (DVD)

hört zurzeit: Kid Rock – Cocky

Highlight des Monats: Keine Frage, die Reise zur E3 war wieder einmal nicht zu toppen. Zuerst wird man von der Lufthansa im Hotel untergebracht, weil alle Flieger hoffnungslos überbucht sind. Und dann verschwindet auch noch das Gepäck samt Presskits im Bombenkeller – klasse!

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Boktai	GBA
Eye Toy Minispiele	Playstation 2
Halo	Xbox

sieht zurzeit: Matrix Reloaded

hört zurzeit: Van Halen – Best of Vol. 1

Highlight des Monats: Mit Sonys Kamera/Minispiel-Set 'Eye Toy' in den eigenen vier Wänden zum Fernsehstar werden – das hat schon was! Das hat sogar soviel, dass andere 'auf Halde' gelegte Highlights wie "SOCOM" weiterhin die Reservebank drücken müssen.

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak	GBA
MotoGP 2	Xbox
Primal	PS2

sieht zurzeit: Buffy Season 6 (DVD)

hört zurzeit: 'Weird Al' Yankovic – Poodle Hat

Highlight des Monats: Der kurzfristig angefallene E3-Trip entwickelte sich zum Lehrstück über Murphys Gesetz: Flugprobleme, kurzfristige Hotelumbuchungen, Terminchaos bei diversen Firmen usw. – wenigstens konnte sich die T-Shirt-Ausbeute sehen lassen...

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

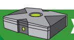
Burnout 2

Playstation 2
Sound 89 %
Grafik 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Enter the Matrix



NGC Kämpfen mit Stil: Die unzähligen Bewegungsmöglichkeiten in Kombination mit der berühmten 'Bullet Time' sind das Highlight der Filmumsetzung.



XB Klettermaxe: Wie "Splinter Cell"-Protagonist Sam Fisher erklimmen die "Enter the Matrix"-Charaktere Gitterzäune.



Drei Jahre Entwicklungszeit, 60 Programmierer und 50 Millionen Dollar Kosten: "Enter the Matrix" sprengte schon im Vorfeld sämtliche Videospiel-Konventionen – Geheimniskrämerei der Filmemacher und selbstbewusste Marketing-Kampagnen trieben die Erwartungshaltung weiter in die Höhe. Ihr wollt jetzt endlich wissen, ob Infogrames' Prestige-Titel seinen Vorschusslorbeeren gerecht wird? Dann folgt dem weißen Hasen oder lest unseren Test der PAL-Fassung.

Religiöse Science-Fiction

Konnten wir ob fehlender Zwischensequenzen in Previews bislang nur wenig von der futuristischen Story preisgeben, lüftet sich nun der Plot-Schleier: "Enter the Matrix" beginnt nämlich genau dort, wo die Kurzgeschichte "Der letzte Flug der Osiris" endet. In letztgenanntem Digital-Film beobachtet eine Rebellencrew, wie fiese Wächter-Maschinen ein Loch in die Erdkruste graben. Mit letzter Kraft gelingt es den tapferen Revoluzzern, eine warnende Botschaft in der Matrix zu hinterlegen. Dreimal dürft Ihr raten, wer dieses brisante Päckchen aus dem Postgebäude stibitzen soll...

Da Superheld Neo alias Keanu Reeves aufgrund der Hauptrolle im neuen "Reload"-Kinofilm gerade verhindert ist, schlüpft Ihr in die Lederklamotten zweier Nebencharaktere: Ghost und Niobe. Eure Personenwahl vor Spielbeginn entscheidet hierbei nicht bloß über Outfit und Geschlecht, sondern beeinflusst maßgeblich den Storyverlauf. So klemmt sich Pilotin Niobe oftmals hinters Steuer einer Limousine, während Waffennarr Ghost lieber via Schießprügel etwaige Verfolger abknallt. Zudem gibt der asiatische Ballermann seiner Partnerin bei einigen Missionen per Sniper-Wumme Deckung oder greift im Finale zur Bordkanone eines Gleiters.

Fliegende Gliedmaßen

Derartige Flug- bzw. Fahreinlagen dienen jedoch bestenfalls zur Auflockerung, denn das Hauptaugenmerk liegt eindeutig auf dem Markenzeichen der Kino-Vorlage: Spektakuläre Martial-Arts-Kloppereien gepaart mit furiosen Schießereien. Dementsprechend sollten sich angehende Zukunfts-Recken zuerst mit der Offensiv-Steuerung vertraut machen: Egal ob Ihr nun deftige Fußtritte, knallharte Handkantenschläge oder fiese Schulterwürfe darbieten wollt – jedwedes Nahkampfmanöver wird mit den Aktionstasten ausgelöst. Das Besondere an der rabiaten Sache: Euer Gedrücke wird je nach Gegner-Konstellation automatisch interpretiert. Steht Ihr beispielsweise neben einer Wand, stößt sich Euer Recke vom Gemäuer ab und



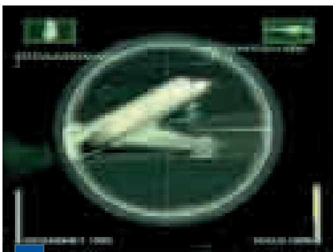
PS2 Nur selten müsst Ihr taktisch operieren, meist reicht wildes Umherballern und -schlagen, um das Levelziel zu erreichen.

Thorsten Küchler



Grandioser Hype, aber nur ein ordentliches Ergebnis: Nach all den hochtrabenden Ankündigungen hatte ich mir deutlich mehr von Shinys vermeintlichem Lizenz-Knüller erwartet. In puncto Leveldesign müssen die Herren um Dave Perry jedenfalls drei Jahre gepennt haben: Einige Untermissionen habt Ihr nach wenigen Sekunden (!) geschafft, andere ziehen sich endlos hin und kranken an Abwechslungsarmut. Großes Unverständnis lösen auch die Fahrzeug-Einlagen aus: Seit "Turok Evolution" sind mir keine so nervigen bzw. öden Fliegereien mehr untergekommen. Dass "Enter the Matrix" dennoch gehörig Motivationspotenzial birgt, liegt primär an der stilvollen Zeitlupenfunktion: So sehen nicht nur meine Bildschirm-Knüppeleien verdammt gekonnt aus, auch die furiosen Ballereien erfahren eine spielerische Aufwertung. Story wie Videosequenzen kommen hingegen zwiespältig daher: Während Fans ob der Informationsflut frohlocken, verstehen Neulinge nur esoterischen Bahnhof und meckern über den kleinen Bildausschnitt der Filmschnipsel. Immerhin gibt's zwischen den drei Konsolen-Versionen nur marginale Unterschiede.





PS2 Filmsequenz mit gigantischen Balken und Sniper-Einsatz (unten).

haut gleich mehrere Widersacher um – ein ehedem simpler Kick mutiert so zum akrobatischen Sprungangriff.



NGC In den Fahrsequenzen übernehmt Ihr entweder die Kontrolle über das Vehikel oder Ihr ballert mit diversen Kanonen auf die dümmlichen Verfolger – richtig Spaß macht weder das eine noch das andere!

Tödliche Tänzer

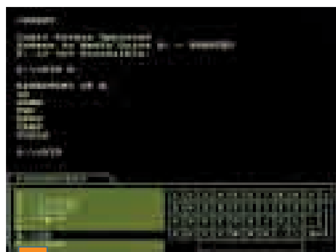
Apropos Akrobatik: Für Könner stehen zahlreiche Ausweich-Optionen zur Verfügung, die jeden Kunstturner wie einen blutigen Anfänger aussehen lassen. Da werden Räder und Salti geschlagen, Leitern erklommen, klaffende Schluchten übersprungen und Wände waagerecht beschritten. Letzterer Trick funktioniert allerdings nur, wenn Ihr zuvor den 'Fokus' aktiviert. Diese per Schultertaste jederzeit einsetzbare Zeitlupen-Funktion kennen Cineasten aus dem seinerzeit revolutionären Leinwand-Vorbild: Begleitet von einem schicken Verwisch-Effekt schlurft Ihr fortan im Schneckentempo durch die Polygon-Umgebung. Wirkt diese Tatsache auf den ersten Blick eher hinderlich, kommen bei genauem Hinsehen zahlreiche spielerische Besserungen zum Vorschein: Sowohl Eure digitalen Feinde als auch deren blaue Bohnen bewegen sich nämlich ebenfalls stark verlangsamt. Ergo könnt Ihr den anfliegenden Geschossen nun behände ausweichen, fix eine Knarre zücken und schließlich unbarmherzige Rache üben. Hierfür steht 128-Bit-Schützen ein ebenso variantenreiches wie durchschlagendes Waffenarsenal zur Verfügung: Unter den diversen Pistolen, Maschinengewehren, Granatwerfern respektive Sniper-Knarren findet garantiert jeder seiner präferierten Todbringer. Ab und an entdeckt Ihr gar gemeine Rauchbomben oder Sprengsätze, die bei akkuratem Wurf für explosive Überraschungen im Gegnerfeld bürgen. Anders als von Shiny-Boss David Perry ursprünglich angedacht, verfügen genannte Argumentverstärker jedoch nicht über unendlich Munition. Geht also knausrig mit den Patronen um oder schnappt Euch per Konterattacke die Bleispritze eines Bösewichts. Gegenteilig verhält es sich mit der Lebensenergie beider Protagonisten. Lädt diese sich doch (genau wie der 'Fokus'-Anzeiger) nach einer kurzen Ruhephase selbsttätig wieder auf. Einfach wird die Rettung der Zukunft trotzdem nicht, denn zahlreiche Einsätze warten auf ihre Erfüllung: Ihr sprengt Kernkraftwerke in die Luft, rettet Rebellenkumpels



PS2 Bei den Zwischen- und Endgegnern dürft Ihr zeigen, was Euer digitales Alter Ego drauf hat: Kämpft mit Körpereinsatz und Ballermann!



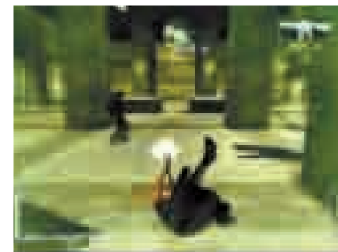
XB Habt Ihr bewaffnete Gegner niedergeschlagen, dürft Ihr Euch deren Schießprügel samt Munition schnappen und zurückfeuern.

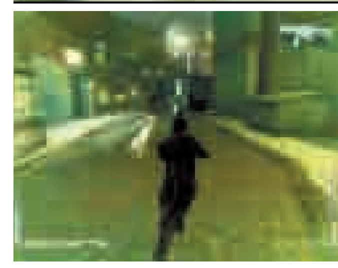


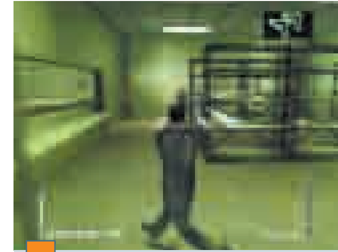
NGC Ganz schön Retro: Im spaßigen 'Hack'-Modus sucht Ihr Geheimnisse.



XB Vor dem Tränengas rettet Ihr Euch auf die Hochregale – und kämpft dort nicht nur mit den unten wartenden Wachleuten sondern auch mit hakeliger Steuerung.







NGC Bullet Time: Mit der 'Fokus'-Taste verlangsamt Ihr das Geschehen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL mittlere Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL mittlere Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

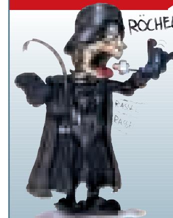
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

aus einem Hinterhalt, flüchtet vorm unverwundbaren Agent Smith bzw. dessen Doppelgängern, legt eine Trainingsrunde mit Trinity ein und pfählt später gar in "Buffy"-Manier mysteriöse Vampirwesen.

Hilfe aus Hollywood

Wie wir bereits bereits in den vergangenen Ausgaben berichteten, wachen die Wachowski-Brüder mit Argusaugen über "Enter the Matrix". Dementsprechend konnte Entwickler Shiny auf die Ressourcen der Filmcrew zugreifen: SciFi-Fans wie Kinogänger freuen sich über insgesamt 60 Minuten an exklusivem Videomaterial samt Original-Schauspielern. Auch die Schauplätze stammen direkt von der Leinwand: So trampelt Ihr bei den über 30 Levels durch schmierige Abwasser-Kanäle, ein baufälliges Hochhaus, Hinterhöfe in Chinatown und erreicht schließlich die Büros von Erzbösewicht Merowinger. Damit Ihr Euch trotz der teils großen Umgebungen nicht verlauft, weisen Kumpel Sparks sowie ein Kompass stets den weiteren Weg. Letzterer zeigt beim einfachen Schwierigkeitsgrad gar die Entfernung zum nächsten Schlüsselpunkt an – praktisch, aber arg simpel. Weitaus komplizierter kommt das viel zitierte 'Hacking'-System daher. Sobald Ihr einen Spielstand angelegt habt (gespeichert wird nach jedem Level automatisch), geht der Programmierer-Spaß schon los. Auf einer DOS-verwandten Oberfläche manipulieren Datendetektive alsdann Parameter wie Lebensenergie oder Waffenanzahl. Darüber hinaus entdeckt Ihr mit etwas Glück einen Bonus-Level respektive den versteckten Mehrspieler-Modus. Wer sich den Knobelspaß verderben will, liest unsere Tipps ab Seite 96 – alle anderen gehen lieber selbst auf Cyberspace-Reise. *tk/os*

Oliver Schultes



Als glühender "Matrix"-Fan hatte ich entsprechend hohe Erwartungen an die Videospielumsetzung, schließlich klappte es ja prima bei EAs "Herr der Ringe"-Versoftung. Leider ging bei David Perrys SciFi-Machwerk vieles gründlich in die Hose: Zwar wird die Atmosphäre des Films ordentlich eingefangen (der Original-Musik und den FMVs sei Dank) und auch die stylischen Kampfszenen machen – zumindest kurzfristig – Laune. 3D-Optik wie Leveldesign bewegen sich dagegen mitunter auf Amateur-Niveau: Mal passiert zwischen den Ladepausen (in der Häufigkeit echte Stimmungskiller) nichts außer fadem Herumlaufen, mal müsst Ihr unter Dauerbeschuss verzweifelt nach dem nächsten Scripting-Punkt suchen, damit das Abenteuer überhaupt weiter geht.



PS2 Zum Freihacken: Im Mehrspieler-Modus prügelt Ihr Euch mit den bekannten "Matrix"-Charakteren in bester Beat'em-Up-Manier.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Shiny, USA
Publisher: Infogrames
Website: www.enterthematrixgame.com

Pro
+ toll inszenierte Kloppereien
+ spielerisch sinnvolle Zeitlupen-Option

Contra
– teils unansehnliche Optik
– zumeist eintöniges Leveldesign
– verkorkste Fahreinlagen
– wirkt insgesamt sehr unfertig

Alternativen:

PS2	Minority Report (53% MAN!AC 06/03)
Xbox	Minority Report (53% MAN!AC 06/03)
NGC	Minority Report (53% MAN!AC 06/03)

Enter the Matrix

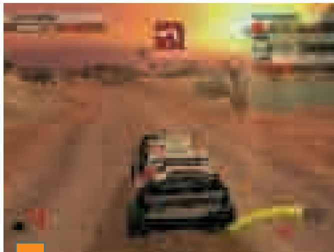
Playstation 2 – Grafik 70 % – Sound 82 % – **69 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 68 % – Sound 82 % – **69 % Spielspaß**

Gamecube – Grafik 68 % – Sound 82 % – **69 % Spielspaß**

Ambitionierte Lizenz-Action mit furiosen Keilereien, wenig Substanz und fehlendem Feinschliff.

V-Rally 3



NGC Freie Steppe, schnelle Fahrt: In Afrika fällt die Strecke meist breit aus.

Was Amerikanern vorenthalten wird, bringt Atari (bzw. Ex-Infogrames) für den alten Kontinent noch auf den Markt. Das Gamecube-"V-Rally 3" platziert sich spieltechnisch etwa in der Mitte zwischen den PS2- und Xbox-Fassungen: Grafisch kann die Flitzerei mit der Microsoft-Umsetzung konkurrieren, dezente kosmetische Änderungen wie z.B. mehr Transparenz in den Autoscheiben fallen kaum auf. Die Steuerung wiederum kommt sensibler daher und setzt damit wieder mehr auf den Sim-Charakter – für Würfelbesitzer lohnt sich's auf jeden Fall. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Eden Studios, Frankreich
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ○ ProLogic 2

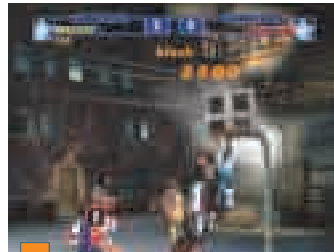
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (82%, MAN!AC 07/02)
- Xbox: bereits erhältlich (84%, MAN!AC 05/03)
- NGC: Juni

Alternativen:
- PS2: Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: RalliSport Challenge (85%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Rally Championship (75%, MAN!AC 05/03)

Gamecube 84% Spielspaß
Grafik 78 %
Sound 76 %

Hübscher Offroad-Spaß, etwas simulationslastiger als auf Xbox.

NBA Street Vol. 2



NGC Nichts war's: Wer gegen Shaq spielt, kassiert viele Blocks.

EA macht den Reigen voll, als letzte Konsole bekommt auch der Gamecube sein "NBA Street Vol. 2": Wie erwartet sind spielerische Unterschiede zu den anderen Fassungen selbst mit der Lupe nicht zu finden. Auch technisch wird makellose Kost geboten, sieht man von kleinen PAL-Balken und der für diese Spielart nicht unbedingt idealen Pad-Konfiguration ab. Habt Ihr einen Funken Basketball-Interesse oder sucht Ihr ein feines Sportspiel, das einen gelungenen Kompromiss zwischen Realismus und Arcade-Flair darstellt, ist "NBA Street Vol. 2" genau das richtige. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (85%, MAN!AC 06/03)
- Xbox: bereits erhältlich (85%, MAN!AC 05/03)
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
- Xbox: NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
- NGC: NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 02/03)

IT'S A MANIAC

Gamecube 85% Spielspaß
Grafik 83 %
Sound 73 %

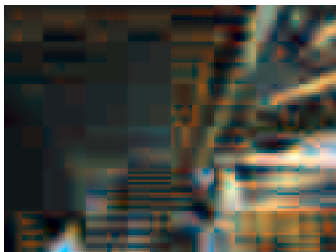
Auch auf dem Cube ein exzellentes Arcade-Basketball ohne Macken.

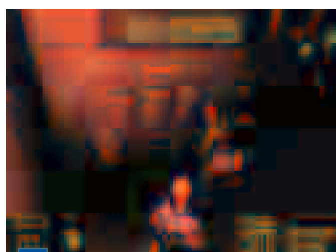






SOCOM U.S. Navy Seals





PS2 Braver Soldat: Per Menü (oben) ordnet Ihr Aufgaben wie das Platzieren einer Bombe an (unten).



PS2 Mörderische Überraschung: Diesen Brückenwächter muss Eure Truppe ausschalten, bevor der Countdown abgelaufen ist – gleich ist der Mann Geschichte.

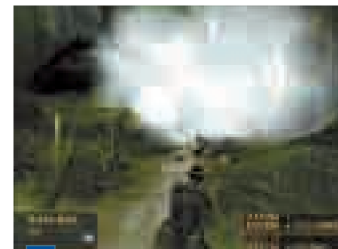
Was lange währt, wird endlich gut: Nach ständigen Verschiebungen startet Sonys Online-Offensive doch noch in diesem Jahrtausend (Juli soll's losgehen) in Deutschland. Ob der wie geschmiert laufenden Konkurrenz von Xbox Live will man die Internet-Kundschaft gleich zu Beginn mit einem Killer-Titel ködern: Lässt doch Zipper Interactives Taktik-Shooter "SOCOM" bereits seit August letzten Jahres die US-Leitungen glühen. Hauptgrund für euphorische Kritiken von amerikanischen Fachmagazinen respektive horrende Verkaufszahlen: Der Verpackung liegt ein von Logitech produziertes Headset bei. Während das gute Stück bereits in puncto Online-Schießerei gute Dienste leistet, katapultiert es die Solo-Kampagne in neue Atmosphäre-Dimensionen: Ihr dürft Euren KI-Kameraden nämlich per Spracheingabe Befehle zubrüllen. Weil Digi-Soldaten aber keine komplexen Kommandos verstehen, müsst Ihr Euch mit einem ebenso simplen wie nachvollziehbaren Satzbaustein-System vertraut machen.



PS2 Unfairer Vorteil: Achtet stets auf Erhöhungen wie Aussichtstürme oder diese Brücke, denn von dort haben Eure Widersacher grandiose Trefferchancen.

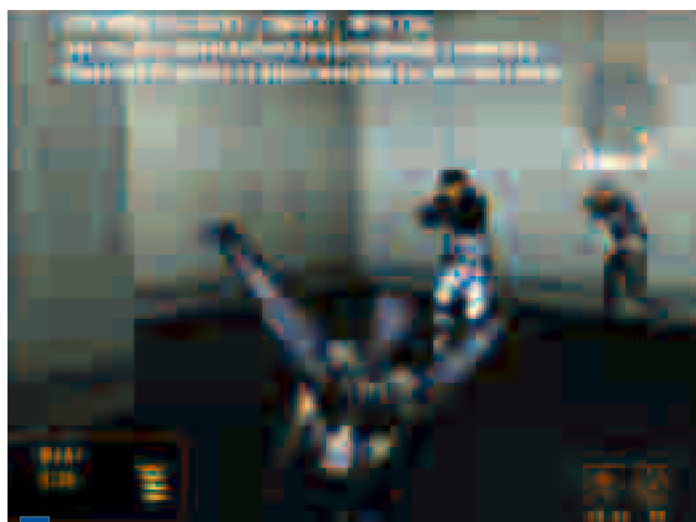
Tödliche Plaudertaschen

So setzt sich jede verbale Order aus drei Teilen zusammen: Empfänger, Aufgabe und Ort. Ein simpler Marschbefehl lautet ergo 'Team Bravo gehe zu Foxtrott'. Ihr wollt wissen, was 'Bravo' und 'Foxtrott' bedeuten? Ganz einfach: Zum einen teilt sich Eure Vierer-Truppe in zwei Pärchen (namentlich Able und Bravo) auf, zum anderen hat das Oberkommando freundlicherweise jedes Kampfgebiet mit Checkpoints wie z.B. 'Foxtrott' oder 'Delta' versehen. Letztgenannte entnehmt Ihr via Select-Taste jederzeit einer strategischen Karte, die zudem sämtliche Missionsziele aufzeigt und Hinweise zu deren Erfüllung parat hält. Wäre das bloße Rumschicken von Polygon-Soldaten durch Laberei bereits spaßig, setzt "SOCOM" noch einen drauf: Anders als beim Genre-Konkurrenten "Ghost Recon" kommen Eure Waffenbrüder nämlich auch mit kniffligeren Aufgabenstellungen respektive der zugehörigen Sprachorder klar. Egal ob die Navy-Burschen nun einen Bereich absichern, Geiseln eskortieren, ins feindliche Hauptquartier schleichen, Granaten schmeißen oder Sprengsätze anbringen sollen – jeder deutlich artikulierte (bei Genuschel klappt's nicht) Wunsch wird prompt erfüllt. Als Hilfestellung für Mundfaule oder einfach nur als Vorla-



PS2 Raucherhusten: Nebelgranaten rauben den Feinden die Sicht.


PS2 Dschungelbrand: Explosive Granaten werden über eine feinfühlige Analog-Steuerung gen Feind geworfen – das überlebt garantiert keiner.


PS2 MAN!AC-Redakteure haben's nicht leicht: Hier werden wir gerade von einem amerikanischen Online-Söldner abgemurkst – das gibt Rache!

ge ruft Ihr das Befehlsmenü auf: Alle Laber-Optionen werden hier fein säuberlich aufgeführt und lassen sich auch durch schnöden Tastendruck erteilen. Um die Adrenalin-geschwängerte Kriegsatmosphäre noch zu steigern, knistern Funksprüche Eurer militärischen Mitstreiter direkt durch den kleinen Kopfhörer des Headsets – Stereoanlage bzw. Fernseh-Lautsprecher geben hingegen nur Umgebungsgeräusche und Musik wieder.

In the Navy, you can...!

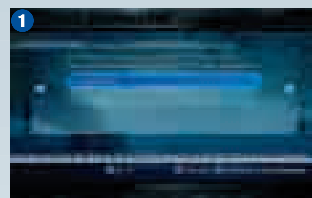
Da freilich noch kein Antiterror-Krieg nur durch martialisches Geschwätz gewonnen wurde, müsst Ihr neben Zungen- auch Fingerfertigkeit beweisen: PS2-Ballermänner steuern ihren Polygon-Recken in bewährter Shooter-Manier mit beiden Analogsticks durch zwölf weitläufige Areale. Die Perspektive dürft Ihr dabei nach eigenem Gutdünken mit dem Digi-Kreuz verändern: Sowohl Ego- als auch Verfolgeransicht stehen zur Verfügung – im Dunkeln schaltet Ihr schließlich den grünstichigen Restlichtverstärker mit eingebautem Zoom zu. Wird's dennoch mal eng, gehen Eure Mannen in Kriechposition und krabbeln durchs Dickicht. Damit Spannung wie Realismus hierbei nicht boykottiert werden, müsst Ihr im Gegenzug auf zwei liebgewonnene Baller-Standards verzichten: Rumliegende Heilmittel für virtuelle Verletzungen gibt's ebenso wenig wie ein unbegrenztes Knarren-Arsenal. Demnach schleppt Euer US-Kämpfer maximal zwei Wummen (Gewehr sowie Pistole) mit, deren Munition zudem arg begrenzt ist – für gröbere Probleme baumeln aber immer noch rabiate Granaten am Gurt. Und die werdet Ihr mehr als nur einmal benötigen, denn das Leben als Elite-Einheit ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Vier großangelegte Missionen, die sich jeweils über drei Levels erstrecken, wollen gemeistert werden. So spuckt Ihr in Alaska einer Schmugglerbande in die Terrorsuppe, zerschlagt auf brutale Weise thailändische Rebellenorganisationen, befreit amerikanische Kumpels aus dem Kongo-Dschungel und tretet schließlich in Turkmenistan (das Szenario war ursprünglich als Afghanistan geplant) gegen islamische Fundamentalisten namens Al-Quadi (!) an.

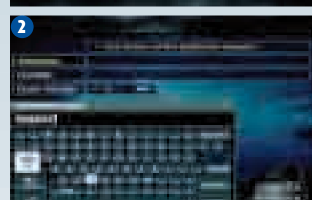
Im Sinne der Abwechslung unterscheiden sich Sekundär- wie Primärziele der genannten Szenarien erheblich voneinander: Da wollen unter an-

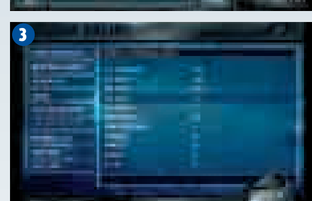
▪ ▪ ▪ Bin ich schon drin, oder was? ▪ ▪ ▪

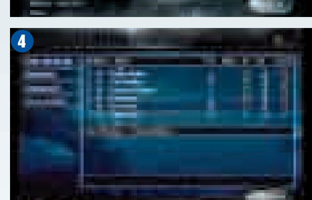
So meldet Ihr Euch für die Online-Gefechte von "SOCOM" an

Was Microsoft vorgemacht hat, kann Sony auch: Im Gegensatz zum handelsüblichen PC seid Ihr mit der PS2 ruckzuck im Netz. Ist der getrennt erhältliche Online-Adapter respektive das Breitbandkabel fachgerecht an Eurer Konsole installiert, muss nur noch die Netzwerk-Konfiguration (1) durchschritten werden. Keine Sorge, das Tool erkennt sämtliche Parameter weitgehend automatisch und speichert sodann Eure Einstellungen auf Memory Card. Wieder zurück im "SOCOM"-Menü erstellt Ihr nun einen Account bzw. gebt via Software-Tastatur (2) Namen wie Passwort ein. Anschließend folgt der Einwahlprozess ins Internet, und schon nach wenigen Sekunden erscheint die Multiplayer-Oberfläche: Im News-Bereich werden Nachrichten an die Baller-Community angezeigt, eine Rangliste klärt über die besten Spieler auf und die 'Clan'-Funktion lässt Euch einen eigenen Online-Trupp ins Leben rufen. Wer sofort loslegen möchte, wählt aber den Besprechungsraum (3): Hier seht Ihr, wie viele Teilnehmer aktuell auf den diversen Servern unterwegs sind und tretet gleich einem passenden bzw. rege bevölkerten Bereich bei – jetzt habt Ihr's fast geschafft. Vor Eurem vollkommenen Action-Glück liegt nur noch die Auswahl einer geeigneten Partie: Eine kleine Tabelle (4) schafft Klarheit über alle aktuell laufenden Gefechte, deren maximale Teilnehmerzahl sowie den jeweiligen Spielmodus. Habt Ihr Euch dann schließlich für ein Gefecht entschieden, heißt's Feuer frei! Und wer weiß, vielleicht trefft Ihr ja auf einen MAN!AC...

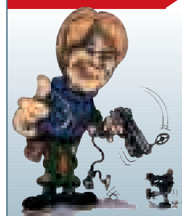




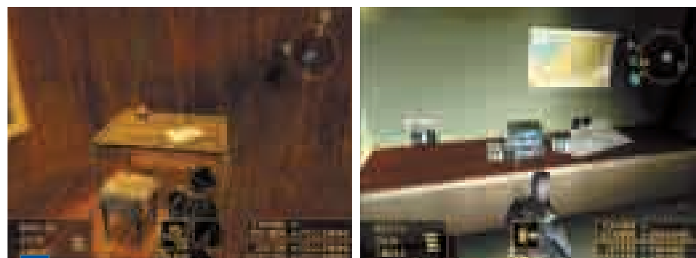




Colin Gäbel



So ganz kann ich die Begeisterung von Kollege Küchler nicht teilen: Sicher, Sonys patriotischer Taktik-Krieg überzeugt mit variantenreichen Einsätzen, flexiblen Lösungswegen und einem spaßigen Headset-Feature (auch wenn Ihr Befehle genauso simpel via Pad erteilt). Ganz ohne Manöverkritik kommen die Seals aber nicht davon: Zum einen versagt die Team-AI in einigen Situationen kläglich (Nahkampfdeckung), zum anderen macht die Ablauflogik mit dämlichen Scriptings taktische Überlegungen schon mal zunichte. Die Ursachenforschung bei immer wieder verbockten Missionszielen artet so ab und an in nervigen Mehrfachversuchen aus. Aber was soll's: Konsolenspieler erwartet mit "SOCOM" der bislang ausgereifteste, spannendste und vielfältigste Taktikshooter.


PS2 Diensterfüllung nach "SOCOM"-Art: Im Kongo stehlt Ihr vertrauliche Dokumente (links), auf dem Frachtschiff muss das Funkgerät dran glauben (rechts).



PS2 Getarntes Quartett: Eure CPU-Kameraden verhalten sich weitestgehend clever – nur beim Nahkampf hakt's.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 80 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ✓ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.com

Pro
- \+ atmosphärischer Funkverkehr
- \+ toll funktionierende Spracherkennung
- \+ hochspannende Einsätze
- \+ Headset wird mitgeliefert

Contra
- – teils unspektakuläre Optik
- – schwankende Soldaten-Intelligenz

Alternativen:

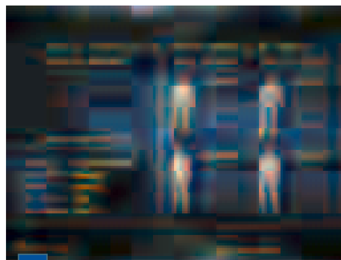
PS2	Tom Clancy's Ghost Recon (76%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tom Clancy's Ghost Recon (82%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tom Clancy's Ghost Recon (74%, MAN!AC 05/03)

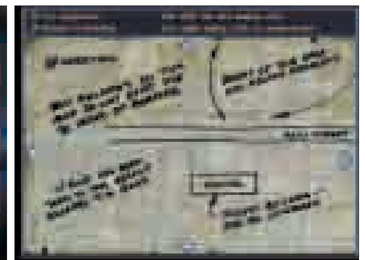
SOCOM U.S. Navy Seals

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 86 %
86 % Spielspaß

Treffer! Furiose Militär-Ballerei mit dickem Online-Modus und genialer Headset-Unterstützung.

derem Frachtschiffe per Bombe sabotiert, hohe Verbrechertiere als Geisel genommen, nukleare Sprengsätze rechtzeitig geborgen, Navy-Offiziere eskortiert, geheimes Datenmaterial stibitzt und Kommunikationszentren hochgejagt werden. Für Lau müsst Ihr solch einen stressigen Job freilich nicht übernehmen, vielmehr entlohnt die Militärführung bedachtes Vorgehen bzw. die Einhaltung aller Richtlinien mit großem Kaliber. Will heißen: Nach Beendigung der Solo-Kampagne wird das Waffenarsenal, welches Ihr vor jeder Mission konfigurieren dürft, durch frische Schießprügel wie Granatwerfer oder Flak ergänzt. Außerdem steigen Eure virtuellen Polygon-Krieger einen Rang auf – nun beginnt das Spielchen auf deutlich erhöhtem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne.



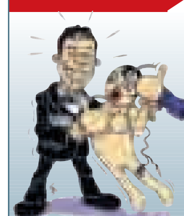


PS2 Nur gut präparierte Soldaten haben eine Überlebenschance: Vor den Einsätzen schraubt Ihr an der Bewaffnung (links) und seht Kartenmaterial ein (rechts).

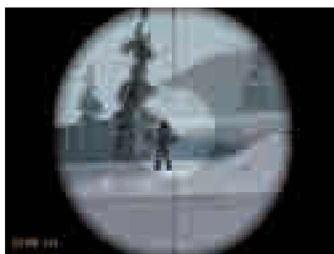
Weltweites Terrornetz

Besäßen die beschriebenen Einzelspieler-Scharmützel schon genug Potenz, legt die implementierte Online-Komponente gar noch eine Spannungs-Schippe drauf. Sofern Ihr über Sonys Breitband-Adapter sowie DSL-Anschluss (z.B. von der Telekom) verfügt, steht dem Kampf gegen das internationale Verbrechen nichts mehr im Wege: Nach einem simplen Einwahl-Prozess (siehe auch Kasten auf der vorigen Seite) buhlen drei Gefechts-Varianten um Eure Internet-Gunst. Während Ihr bei 'Demolition' mit einem bis zu acht Mann starken Team Bomben platziert, bietet 'Suppression' kompromisslose Deathmatch-Unterhaltung. Im 'Extraction'-Modus schließlich befreit Ihr eine Truppe Geiseln, die wiederum von der feindlichen Mannschaft beschützt wird. Zur Kommunikation mit Euren Kumpels nutzt Ihr hier nicht nur eine obligatorische Chat-Funktion per Texteingabe bzw. vorgegebene Standard-Befehle, sondern abermals das Headset: Einfach die Kreistaste drücken und schon knistert Eure Nachricht über den Äther. Gewiefte Taktiker unterteilen ihre Gespräche auf insgesamt vier getrennte Kanäle – so kommt garantiert jeder Befehl beim richtigen Empfänger an. Alle weiteren Optionen kennen Online-Veteranen bereits vom PC: Das Erstellen eines Clans ist ebenso geboten wie Passwort-geschützte Privatduelle oder das Rauswählen stümperhafter Team-Kollegen. *tk*

Thorsten Küchler



STILLGESTANDEN, GEFREITER KÜCHLER! Jawohl, Sir. Zu Befehl, Sir. WARUM MACHT IHNEN SONYS TEAM-BALLEREI SO GOTTVERDAMMT VIEL SPASS, SIE WÜRSTCHEN? Na weil die Spracherkennung via Headset einfach für grandios authentische Gefechtsatmosphäre sorgt, Sir. GENAU RICHTIG ERKANNT! ABER HAT UNSER SCHWÄCHLICHER REKRUT DA NICHT WAS VERGESSEN? Doch, doch: Die Online-Funktion ist natürlich auch hervorragend und bürgt für riesige Langzeitmotivation, Sir. DER MEHRSPIELER-PART HAT DEM HOSENTASCHEN-RAMBO ALSO GEFALLEN, AHA! VON DER SOLO-KAMPAGNE HABEN SIE HAUFEN SCH... WOHL NOCH NICHTS GEHÖRT!? Sicher habe ich das, Sir. Die Aufträge dort begeistern durch hochspannende Missionen, abwechslungsreiche Schauplätze sowie ziemlich clever agierende Gegner, Sir. CLEVERE GEGNER? DASS ICH NICHT LACHE! SCHLUSS MIT DER BESCHEUERTEN LOBHUDELEI, UNSERE LESER WOLLEN DIE VERDAMMTE WAHRHEIT HÖREN! Also gut, Sir. Meine KI-Kameraden verhalten sich manchmal dämlich, rennen ins Feindfeuer oder übersehen einen Terroristen, Sir. Aber trotzdem finde ich das Spiel genial, Sir. WO SIE RECHT HABEN, HABEN SIE RECHT! WEGTRETEN!

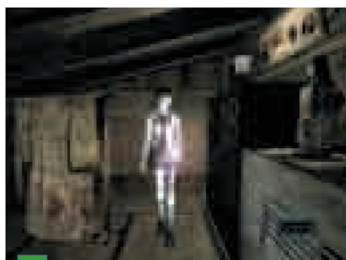


PS2 Klappt's mal nicht mit der Sniper-Wumme (oben), greift Ihr frontal an.

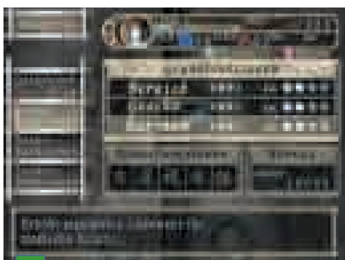


PS2 Moralisch fragwürdig: In den Höhlen von Turkmenistan balgt Ihr Euch mit Islamisten, die einem gewissen Herrn Bin Laden arg ähnlich sehen.

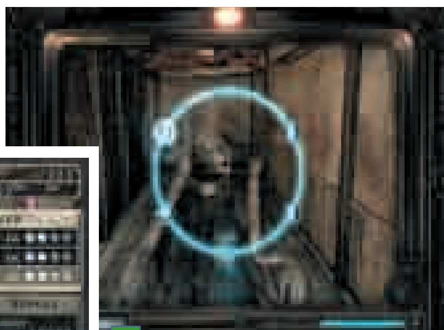
Project Zero



XB Nix "Resi": Die variable Kameraführung orientiert sich an "Silent Hill" & Co.



XB Mit magischen Steinen lässt sich der Knipser in diversen Bereichen aufrüsten.



XB Nicht wackeln: Haltet Ihr Geister lange im Fokus, steigt die Angriffskraft.

Survival-Horror mal anders: Statt mit Stahlrohr und Schrotflinte geht "Project Zero"-Heldin Miku per Kamera in einem verwunschenen japanischen Landhaus auf Geisterjagd. Der Grund: Bruder Mafuyu wagte sich einst in das schreckenumwobene Gemäuer und ward nicht mehr gesehen. Schnell wird der Protagonistin klar, dass an den Gerüchten um diabolische Rituale und transzendentale Erscheinungen weit mehr dran ist, als ihr lieb sein dürfte.

Zwar peppten die Bikini-Profis von Tecmo die Xbox-Version um einige Bonus-Kostüme, frische Gespenster sowie einen neuen Abspann auf, am Kern hat sich aber nichts geändert. Fährt Miku bei ihrem Trip ein Lakenwesen ins Genick, schaltet Ihr blitzschnell in die Ego-Sicht, um den Angreifer mittels Fotoapparat zu exorzieren. Je genauer Ihr das Biest im Sucher habt, desto mehr Energie wird abgezogen. Zudem hilft die Kamera beim Rätselknacken, indem Ihr verdächtiges Inventar ablichtet. *cg*

Colin Gäbel



Bis "Silent Hill 3" hatte Tecmos Geisterknipserei die Spannungskrone inne, für schwache Nerven ist der Spukhausbesuch folglich noch immer denkbar ungeeignet. Gut getimte Schockeffekte, schwach ausgeleuchtete Settings sowie eine zermürbende Soundkulisse machen den Höllentrip noch immer zum Gänsehaut-Garanten – mit Abnutzungsgefahr. Denn unübersichtliche, in Konsequenz oft unfaire Kämpfe und die etwas schwachbrüstige Dramaturgie machen die anfängliche Faszination ab gut der Hälfte zur Horrorroutine (was bei nur knapp acht Stunden aber verschmerzbar ist). Optisch – von ein paar verfeinerten Effekten abgesehen – und inhaltlich gibt's kaum Unterschiede zum PS2-Original. Ergo kein Tipp für den Zweitkauf, allen anderen Gruselfans sei's empfohlen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Microsoft
www.xbox.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

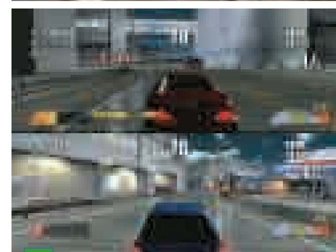
Alternativen:

PS2	Project Zero (78%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Silent Hill 2 Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

Xbox
Grafik 75 %
Sound 83 %
78 % Spielspaß

Attentat aufs Nervenkostüm: Geister-Thriller mit Schwächen in Dramaturgie und Kamera.

Burnout 2: Point of Impact



XB Polizeiverfolgung (oben) und Splitscreen-Hatz sorgen für Abwechslung.


XB Keine Zeit für Sightseeing: Nutzt lieber die Gelegenheit, durch konsequentes Rasen auf der Gegenfahrbahn Eure Turboleiste komplett zu füllen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	2
Via Linkkabel		–	–
Online		–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 · Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ✓ Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (87%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ doppelte Kreuzungszahl als auf PS2
+ weltweite Rekorde (Xbox)

Contra
– einige Rennen leicht unausgewogen

Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Burnout 2

Xbox – Grafik 88 % · Sound 76 % · **89%** Spielspaß
Gamecube – Grafik 88 % · Sound 74 % · **88%** Spielspaß

Technisch fabelhaftes Hochgeschwindigkeitsspektakel – dank zusätzlicher Features noch besser.

Freudiger Frühlingsanfang für Gamecube- und Xbox-Besitzer: Ein gutes halbes Jahr nach dem PS2-Debüt geht die spektakuläre Tempobolzerei "Burnout 2: Point of Impact" auch auf ihren Konsolen an den Start.

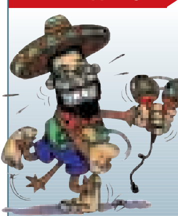
Wie beim Vorgänger saust Ihr vorzugsweise mit durchgedrücktem Gaspedal über 15 lange Kurse in sechs Szenarien wie Flughafen, Bergregion oder von nordamerikanischen Metropolen inspirierte Großstädte. Dabei bestehen die Strecken nicht aus abgesperrten Gebieten, sondern führen Euch über ganz normale Straßen mit Zivilverkehr und Kreuzungen – wer nicht flott reagiert, handelt sich schnell zeitraubende Unfälle ein. Damit Ihr den drei CPU-Konkurrenten ein Schnippchen schlagt, füllt Ihr durch riskante Aktionen Eure Turboleiste auf: Wagt knappe Überholmanöver, slidet elegant in den Kurven oder schlängelt Euch durch Gegenverkehr – je öfter, desto häufiger gibt's einen flotten Temposchub.

Lackschäden inklusive

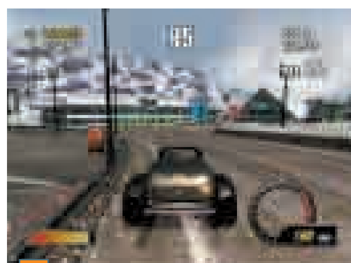
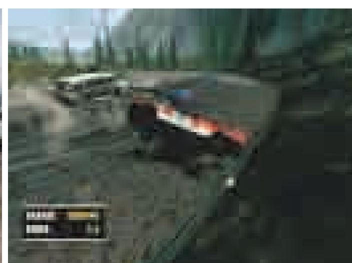
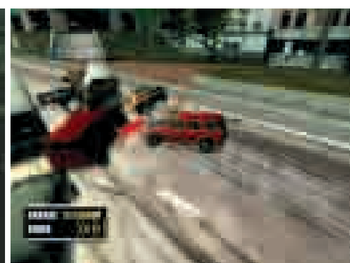
Bevor Euch "Burnout 2" ins Raserleben entlässt, steht eine kurze Fahrprüfung auf dem Programm. Später sorgen eingestreute Spezialrennen für Abwechslung, wenn Ihr z.B. im direkten Duell Bonusfahrzeuge ergattert oder als Gesetzeshüter im "Need for Speed"-Stil freche Temposünder von der Piste drängelt. Während im normalen Wettbewerb Unfälle für Probleme sorgen, stehen sie beim 'Crash'-Modus im Mittelpunkt: Dort rast Ihr nämlich in vorgegebenen Szenarien auf eine Kreuzung zu und müsst für eine möglichst spektakuläre und kostenträchtige Massenkarambolage sorgen. Löst Ihr eine fette Kettenreaktion aus, steigt der Schadenszähler samt Multiplikator und Ihr werdet für die nächste Schrottorgie zugelassen.

Neben der obligatorischen Grafik- und Sound-Feinpolitur steckt das größte Plus der "Burnout 2"-Umsetzung in obigem Modus: Die Zahl der Kreuzungen wurde nämlich im Gegensatz zur PS2 auf satte 30 Unfallorte verdoppelt. Xbox-Raser freuen sich über weitere Extras wie den alternativen Soundtrack des ersten Teils oder die Einbindung eigener Lieder von der Festplatte, zusätzliche Autolackierungen für die besonders flotten 'Custom'-Vehikel sowie einer dank Xbox Live weltweiten High-Score-Liste in mehreren Kategorien. *us*

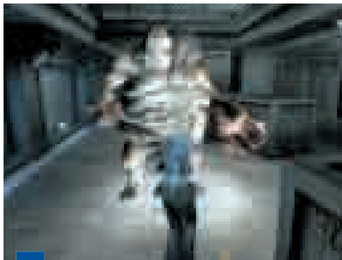
Ulrich Steppberger

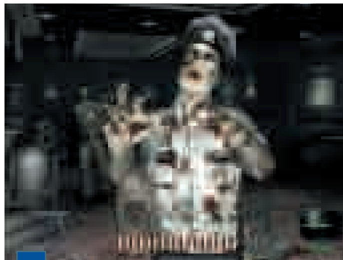


So müssen Umsetzungen aussehen: War schon das PS2-"Burnout 2" eine rundum gelungene Sache, legen die Xbox- und Gamecube-Fassungen noch eins drauf. Grafisch und akustisch gehört die Raserei zur Spitzenklasse des Genres, die Microsoft-Portierung gefällt zusätzlich mit dem besten Splitscreen-Eindruck. Die Tempobolzerei lässt bis auf einige wenige Rennen mit unausgewogenen Gegnern kaum noch Wünsche offen, zumal die Kritikpunkte des Vorgängers konsequent eliminiert wurden. Ein dickes Extralob gibt's für die Verdopplung der 'Crash'-Kreuzungen, was auch prompt zur verdienten Spielspaßaufwertung führt. Wer "Burnout 2" bisher verschmäht hat, kommt nun endgültig nicht mehr drum herum.




NGC Sobald Ihr Sondervehikel freigespielt habt, könnt Ihr sie in der Meisterschaft einsetzen (links). Fast noch mehr Spaß macht's allerdings, die blitzblanken Karossen im Crash-Modus (Mitte und rechts) spektakulär zu demolieren.

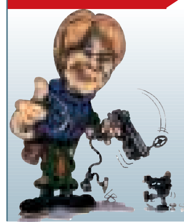
Resident Evil: Dead Aim


PS2 Laufen & ballern: Gegen solche Brocken hilft nur die richtige Taktik.


PS2 Ein Trigger-Zug und schon geht's in Lightgun-typischer Ego-Sicht weiter.

Neuer Name, neues Glück: Sorgten Capcoms bisherige "Resident Evil"-Lichtpistolen-Scharmützel für wenig Begeisterung, löst sich vorliegende Ballerei deutlich aus dem düsteren Schatten der beiden Vorgänger. Da erscheint es nur verständlich, dass der verruchte Original-Titel "Gun Survivor 4" hierzulande ins unbelastete "Dead Aim" umbenannt wurde. Grundsätzlich habt Ihr es bei vorliegendem Spektakel mit einem gelungenen Mix aus klassischem "Resi"-Abenteuer und harter Plastikknarren-Action zu tun (alternativ ballert Ihr auch per Pad oder USB-Maus). Held Bruce McGivern durchstreift ein von Umbrella-Gezücht verseuchtes Kreuzfahrtschiff (später geht's auf dem Festland weiter) per Digi-Kreuz in Third-Person-Ansicht. Wann immer Euch stöhnende Zombies, fiese Hunter-Reptilien oder ähnliches Mutantenpack entgegen springt, schaltet Ihr via Trigger-Zug in Ego-Perspektive und nietet die Horde zielgenau um. Bei Serien-Standards wie verstreute Notizblätter, simple Schlüsselrätsel, zahlreiche Extrawummen sowie die obligatorischen Speicherterminals fühlen sich Survival-Horror-Veteranen schnell heimisch. Ab und an wechselt Ihr gar den Heroen, um in Gestalt einer chinesischen Agentin temporär auf Monsterjagd zu gehen. *cg*

Colin Gäbel



Operation gelungen – Capcoms Action-Adventure/Lightgun-Shooter-Hybrid macht endlich richtig Laune. Das "Resi"-typische Herumstöbern in Third-Person-Perspektive geht im Vergleich zu den peinlich-trägen Vorläufern angenehm flott von der Hand. In Sachen Rätsel- und Story-Gewicht kann "Dead Aim" zwar nicht mit den 'echten' Umbrella-Abenteuern mithalten, und auch technisch ist das Ganze mit teils spartanischer Optik sowie minimalistischer Soundkulisse intern nicht konkurrenzfähig. Dennoch spielt sich der gewitzte Mix sehr ausgewogen und leichtgängig. Fans beider Genres dürften folglich auf ihre Kosten kommen, wenngleich gut drei Stunden Spielzeit nicht gerade üppig ausfallen. Wer Lust auf das etwas andere Lichtpistolen-Geplänkel hat, muss zugreifen.

Genre: Lightgun-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 16 · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ Maus, ✓ Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

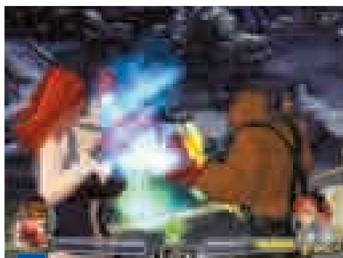
Alternativen:
PS2 Dino Stalker (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 68 % · Sound 56 % — **77 % Spielspaß**

Seichter Survival-Horror mit Lightgun-Einschlag – unkonventionell, aber gut gelungen.

Black & Bruised


PS2 Die Kamera verweilt in einer Ecke, über oder hinter einem Kämpfer.

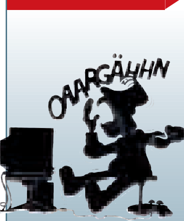

PS2 Endspurt: Im Combo-Rausch leuchten die Fäuste Eures Helden.

Voll auf die Zwölf: Mit fröhlicher Cartoon-Grafik und actionlastigem Kampfverlauf ist "Black & Bruised" ein Spaß-Boxen in "Punch Out"-Tradition. 18 verwegene Figuren wie der maskierte El Luchador und der drahtige Pharao prügeln sich in Turnier, Einzelmatch, Zweispieler-Duell, Survival- und Karriere-Modus. Letzterer entführt Euch mit FMV-Handlung zu je sechs Sondermatches, z.B. mit knappem Zeitlimit.

Das Kampfsystem ist im Vergleich zu anderen Boxspielen simpel: Mit den Feuerknöpfen verteilt Ihr rechte und linke Haken sowie Geraden, die Ihr per Schultertaste zu Uppercuts und Rippenschlägen variiert. Die insgesamt acht Attacken lassen sich zu Combos verbinden, die Euer Gegenüber übel zurichten und bei einem Niederschlag die Chance auf den Count-Out deutlich erhöhen – übt sie im Trainings-Modus! Entscheidend ist auch der Einsatz von 18 Extras wie Autoblock, Energiesauger und Lähmungszauber, die Ihr für gekonnte Treffer und Blocks erhaltet: Clevere Kämpfer sparen Spezialenergie, um effektivere Specials zu nutzen. Dabei solltet Ihr immer ein Auge auf die Ringuhr werfen, denn alle ein bis zwei Minuten dürfen sich die Duellisten erholen. Gekämpft wird je nach Laune über bis zu zwölf Runden.

Mit witzig animierten Cel-Shading-Figuren und sympathischen Digistimmen stehen in "Black & Bruised" die Kämpfer im Mittelpunkt. Die teilweise animierten 2D-Hintergründe und einfachen Special-FX können mit den Grafikfeuerwerken in Kampfspielen von Namco, Capcom oder Tecmo nicht mithalten. *oe*

Oliver Ehrle



Boxkämpfe mit erspielbaren Extras a la "Mario Kart" zu veredeln, ist eine tolle Idee: Wegen den wenigen Manövern spielen sich viele Boxereien auf Dauer eintönig. Ohne ein anständiges Kampfsystem geht aber gar nichts: Mangels taktischer Möglichkeiten sind die Matches von "Black & Bruised" nur ein stupider Wechsel von Block und Attacke. Es gibt weder Ausweich- noch Kontermanöver, und wild um sich schlagenden Boxern geht nie die Puste aus. Deshalb bolzt Ihr mit zwei bis drei Combos drauf und hofft auf ein nettes Extra – ganz schön langweilig. Dezente Abwechslung bieten zum Glück Story-Matches und Survival-Modus. Die flotte Steuerung und humorvolle Lokalisation sind aber prima gelungen: Als Spaßkeilerei für Kids macht "Black & Bruised" deshalb Sinn.

Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Fiction, USA
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de

USK-Rating: 6 · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Juni

Alternativen:
PS2 Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 05/02)
Xbox Mike Tyson Heavyweight Boxing (73%, MAN!AC 09/02)
NGC Knockout Kings 2003 (76%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2 — Grafik 70 % · Sound 74 % — **60 % Spielspaß**

Simples Comic-Boxen mit erspielbaren Extras: Anspruchslose Kids wagen eine Proberunde.



Red Faction 2

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	-	4	4
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK | **Preis:** 50/60 Euro

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox Juni
NGC Juni

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.volition-inc.de

Pro
+ Stets flüssige Grafik
+ Adrenalin-getränkte Fahreinlagen
+ spannende Solo-Kampagne
+ umfangreicher Mehrspieler-Modus

Contra
- karg texturierte Innenräume
- keine Verbesserungen zur PS2-Fassung

Alternativen:
PS2: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Red Faction 2

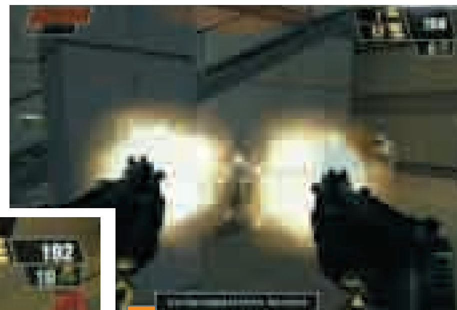
Xbox – Grafik 78 %, Sound 81 % – **85 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 75 %, Sound 80 % – **85 %** Spielspaß

Ordentliche Umsetzungen des furios-geradlinigen PS2-Spektakels – leider ohne Verbesserungen.



NGC Tod auf zwei Stahlbeinen: Alle paar Levels wartet ein besonders fieser Zwischenboss auf Eure Truppe – dieser Roboter ist da nur der freundliche Anfang.



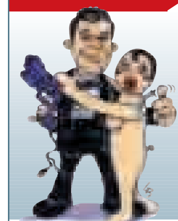
NGC Doppelt hält besser: Pistolen dürft Ihr mit beiden Armen bedienen.

Freudige Überraschung für 128-Bit-Schützen: Anders als geplant erscheint Volitions PS2-Rebellion nun doch für Xbox und Cube. Wer jedoch ob der halbjährigen Konvertierungszeit mit Spielspaß-fördernden Aufbesserungen liebäugelt, sieht sich jäh getäuscht: Lediglich zwanzig frische Mehrspieler-Areale haben sich in die Microsoft-Inkarnation verirrt – Nintendos Würfel geht in puncto Boni gleich ganz leer aus. Nichtsdestotrotz gibt's auf beiden Konsolen genug zu tun: Im zentralen Story-Abenteuer ballert Ihr Euch als tapferer Supersoldat durch elf futuristische Szenarien (unterteilt in zahlreiche Haupt- sowie Nebeneinsätze) und spuckt dem fiesen Diktator Sopot in seine tyrannische Suppe. Während sich Steuerung wie Waffenarsenal aus altbewährten Genre-Standards rekrutieren, bringen Eure Revolutions-Kumpels Farbe ins Ego-Spiel: So werdet Ihr des Öfteren von KI-Söldnern respektive deren Feuerkraft unterstützt oder verdingt Euch als Rettungskommando für eingekesselte Zivilisten. Zudem sorgen diverse Fahrsequenzen für Kurzweil: Mal wollen Panzer durch ruinöse Städte pilotiert werden, ein anderes Mal infiltriert Ihr via U-Boot die feindliche Basis.

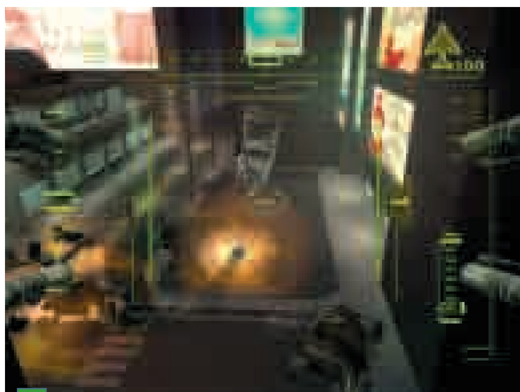
Digitaler Mauerfall

Bei der zumeist dicken Bordbewaffnung genannter Vehikel darf die innovative 'Geo Mod'-Engine zeigen, was sie kann: Der Großteil aller Level-Bauten lässt sich nämlich durch Raketenbeschuss zerbröseln und begräbt so schon mal feindliche Militärs unter sich – neugierige Rabauken finden obendrein Geheimräume. Derartige Zerstörungsorgien dürft Ihr nach Abschluss der Solo-Story auch im Splitscreen zelebrieren: Bis zu vier menschliche Action-Freunde treten dort zu Deathmatch, Capture-the-Flag, Team-Arena oder anderen Varianten an, konfigurieren die Siegbedingungen und beharken sich mit vier KI-Bots. *tk*

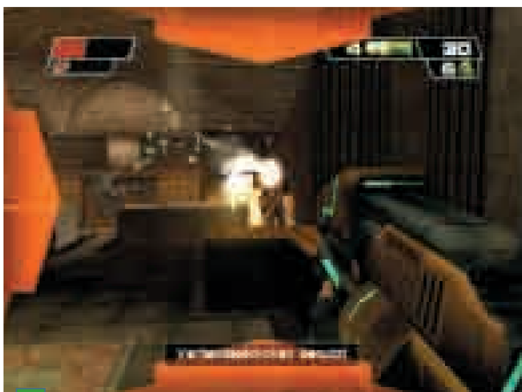
Thorsten Küchler



Action-Spaß mit reichlich Verspätung: Volitions Ballerfestival hat zwar seit seiner PS2-Premiere schon dezent Staub angesetzt, präsentiert sich aber auch auf Xbox und Gamecube als konkurrenzfähig. In puncto Optik dürft Ihr jedoch keine Quantensprünge erwarten: Kantige Figuren sowie detailarme Texturierung zeugen von der einstigen Sony-Herkunft. Zum Trost saust der rabiate Baller-Reigen stets flüssig über die Mattscheibe und beeindruckt mit fulminanten Explosionen. Letztgenannte bürgen besonders bei den Fahrzeug-Intermezzi für Unterhaltung: Wenn Ihr im Cockpit eines gigantischen Kampfroboters durch Laborkomplexe stampft und dabei sämtliches Interieur zerstört, kennt die Motivation keine Grenzen. Schade nur, dass die spannenden Schleich-Passagen aus Teil 1 weichen mussten und "Red Faction 2" somit dank strikter Linearität recht schnell durchgezockt ist. Am Multiplayer-Modus gibt's hingegen wenig zu kritteln, denn durchdachte Arenen und clevere KI-Bots halten lange bei der Stange. Über die zusätzlichen Xbox-Maps kann ich mich allerdings ob fehlender Online-Unterstützung nur bedingt freuen – dann halt beim nächsten Mal.

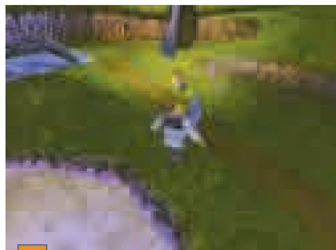


XB Straßenfeger: Während Euer KI-Kumpel den Gleiter steuert, versorgt Ihr Sopots Schergen per Bordkanone.



XB Und tschüss! Von Eurem Raketenwerfer getroffene Feinde fliegen in hohem Bogen durch die Gegend.

Shrek Extra Large



NGC Das Standbild zeigt's nicht, aber der XL-Oger kommt oft ins Ruckeln.

Die frühe Xbox-Jump'n'Run-Tragödie "Shrek" trudelt mit reichlich Verspätung und einer Handvoll neuer Elemente als "Extra Large"-Ausgabe auf dem Gamecube ein: So sind für die Nintendo-Konsole u.a. frische Aufgaben sowie zwei zusätzliche Levels und eine Reihe Filmsequenzen dazu gekommen.

Leider hilft's nur wenig, denn die drögen Aufgaben motivieren auch in der Zweitauflage kaum, zudem wurde beim ehemals einzigen Pluspunkt abgespeckt: Grafisch hinkt sie dem Original hinterher, diese "XL"-Fassung braucht heute niemand mehr. *us*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Ill., Schweden
Hersteller: TDK Mediactive
www.dice.se

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich (42%, MAN!AC 04/02)
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Jak and Daxter: The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02)
- Xbox: Ty the Tasmanian Tiger (74%, MAN!AC 12/02)
- NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Gamecube: 41% Spielspaß
Grafik 59 %
Sound 47 %

Magere Hüpfspielumsetzung mit mehr Levels und fader Technik.

Shrek Super Party



XB Harmloser Spaß: Die netten Minispiele sind alle von Beginn an wählbar.

Dreamworks' Render-Oger eifert auch beim zweiten Xbox-Auftritt dem Klempnervorbild nach – diesmal dienste offensichtlich "Mario Party 4" als Vorlage. Auch bei "Shrek Super Party" geht's mit bis zu vier Teilnehmern über eine Art Brettspiel, bei dem regelmäßig einer von 30 Reaktionstests ansteht.

Die Disziplinen fielen allesamt schlicht, aber speziell für jüngere Zocker einigermaßen kurzweilig aus. Dafür geriet die Punkteabrechnung eine Spur zu konfus. Technisch wird solide Kost geliefert, als Kinderfetenspiel ist's dennoch brauchbar. *us*

Genre: Partyspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Mass Media, USA
Hersteller: TDK Mediactive
www.massmedia.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: bereits erhältlich

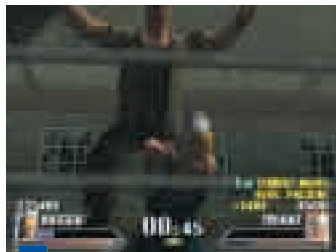
Alternativen:
- PS2: Pac-Man Fever (Import) (53%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: Fuzion Frenzy (41%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Mario Party 4 (74%, MAN!AC 01/03)

Xbox: 57% Spielspaß
Grafik 65 %
Sound 63 %

Innovationsarme, aber akzeptable Minispielsammlung.



Def Jam Vendetta



PS2 Mit dem Hals ins Seil: Die Kamera verweilt genau da, wo Ihr aufschlagt.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox nicht geplant
NGC Juni

Entwickler: Aki, Japan
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ 44 talentierte Catcher
+ das berühmte Kampfsystem von Aki
+ übermenschliche Manöver
+ mehr Spannung dank Handlung
+ lässiger Hip-Hop-Soundtrack

Contra
- keine Spezial-Matches und Waffen

Alternativen:

PS2	**WWF Smackdown: Just bring It** (85%, MAN!AC 01/02)
Xbox	**WWE Raw** (70%, MAN!AC 12/02)
NGC	**WWE Wrestlemania X8** (71%, MAN!AC 12/02)

Def Jam Vendetta

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 84 %
87% Spielspaß

Rapper im Ring: "Def Jam Vendetta" mixt gekonnt erstklassige Catch-Action mit cooler Story.

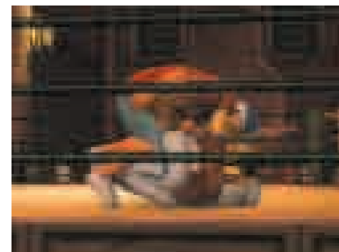


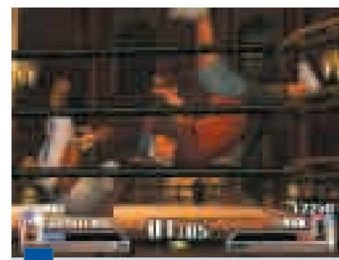
PS2 Achtet auf die Manöveranzeige über dem Energiebalken, um die Combos Eures Schützlings auszuloten: Für spektakuläre Kombinationen gibt's harte Dollar!

Was passiert, wenn die besten Wrestlingspiel-Entwickler und eines der bekanntesten Hip-Hop-Labels gemeinsame Sache machen? "Def Jam Vendetta" kombiniert das intuitive Kampfsystem von "WWF No Mercy" und seinen zahlreichen N64-Vorgängern mit harten Rhymes und Bikini-Atmosphäre der Rap-Kultur. Statt Stone Cold und The Rock steigen hier u.a. Method Man, Capone, DMX und Funkmaster Flex in den Ring. Das wortgewandte Dutzend wird durch 32 fiktive Wrestler ergänzt, vom Big Boss bis zum Straßen-Gangsta ist jedes Klischee vertreten. Gekämpft wird nicht im Stadion, sondern in geheimen Hinterhof-Clubs: Im umfangreichen Story-Modus prügelt Ihr Euch vom Nobody zum Paten, sammelt Respekt mit spektakulären Triumphen und erobert die Herzen der heißesten Bunnys – verabredet Euch via Zweikanal-Pager!

Grölendes Publikum

Die kompakte Steuerung fasst die wichtigsten Aktionen zusammen: Schlag-Tritt-Combo, Griff, Block und die Action-Taste. Mit letzterer könnt Ihr auf die Pfosten oder aus dem Ring klettern und für eine mächtige Clothline Anlauf nehmen. Im Gegensatz zu den realistisch animierten Wrestlern in Spielen mit Liga-Lizenz beeindrucken die "Def Jam"-Rapper mit übermenschlichem Geschick: Die üblichen Powerbombs und DDTs veredeln Eure Catcher mit eleganten Schrauben und Saltos. Ein Backdrop schleudert Euer Gegenüber meterhoch durch die Luft und die rasante Kamera zeigt das Manöver aus drei Perspektiven, bevor er in Nahaufnahme auf die Matte kracht. Auch spielerisch setzt Aki Standards: Ganz neu ist die individuelle Combo jedes Wrestlers, die aus verschiedenen Würfen, Schlägen und Hebelgriffen besteht. Diese Kombination heizt dem Publikum besonders ein: Denn erst wenn die ganze Halle Euren Namen brüllt, dürft Ihr zum gefürchteten Finishing-Move ansetzen.



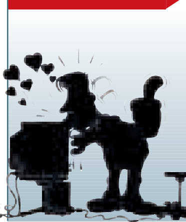


PS2 Obwohl überzogen wirken die Animationen sehr realistisch.

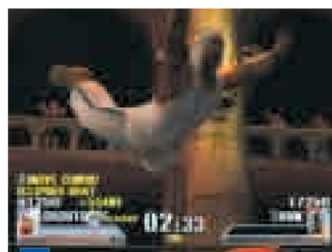
Ring frei für Solisten

Neben der spannenden Karriere mit animierten Flirts, erspielbarer Pin-Up-Galerie und erbitterten Fehden gibt's auch die üblichen Modi wie Einzel-, Tag-Team-, Survival- und Vierspielermatch. In diesen Modi dürft Ihr aber nur Arenen und Kämpfer nutzen, die Ihr im Story-Modus freigespielt habt: Es gibt also einiges zu tun! Wrestling-Experten werden aber auch manche Regelvarianten und Modi vermissen, die in allen anderen Wrestlingspielen zu finden sind: Catcher- und Regeleditor, Leitermatch, Ringsprecher, Waffen- und Battle-Royal-Modus hat Aki nicht eingebaut. *oe*

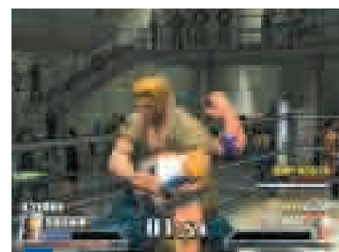
Oliver Ehrle



Def Jam und Aki sind ein tolles Team: Der Showsport lebt in erster Linie von seinen Idolen und deren Karriere, Wrestlingspiele hatten dagegen bislang kaum Handlung. Mit coolen Sprüchen und viel Macho-Gehabe bereichern die Rapper das bewährte Aki-Kampfsystem um die nötige Spannung: Ihr spielt nicht einfach nur ein Girls-Match – die Siegerin wird Eure Freundin und präsentiert heiße Strand-Fotos! Dank der intuitiven Steuerung zeigt Ihr bereits im ersten Match atemberaubende Konterserien: Statt Manöverlisten zu studieren, lernt Ihr mit Routine die vielen Kniffe gezielt einzusetzen. Verbessern kann Aki Regelvielfalt und Lineup: Von Def-Jam-Legenden wie LL Cool J und Ja Rule fehlt jede Spur, Public Enemy steuern immerhin den Soundtrack "Fight the Power!" bei.



PS2 Spektakuläre Sprünge präsentiert "Def Jam Vendetta" in Zeitlupe.



PS2 In Clubs und Hallen wettet das Publikum auf Sieg oder Niederlage.

Galerians: Ash

PS2 Obermotzduell: Der Spinnenmann flüchtet regelmäßig an die Decke.

PS2 Halb übersetzt: Die Dialoge sind deutsch, Items und Anzeigen englisch.

Wie der PSone-Erstling ist auch der Nachfolger eine Mischung aus den Kinohits "Scanners" und "Matrix": In naher Zukunft wird der Supercomputer Dorothy erschaffen, der prompt die Menschheit ausrotten will und dazu Humanoide mit Psychokräften bastelt, die 'Galerians'. Nach dem Showdown im Vorgänger sind nur zwei übrig: Ihr steuert Rion und Ash ist der Obermotz.

Einfach hinlaufen und ihn aufmischen könnt Ihr allerdings nicht, weil Euch das Backup von Dorothy in virtuelle Welten entführt und allerlei anderen Unsinn anstellt – Ihr merkt schon, die Handlung ist mehr als kompliziert. Wenn Ihr aber die unzähligen Filmschnipsel und das kryptische Palaver beiseite lasst, wird das Spiel simpel: Ihr lauft systematisch durch linear angeordnete 3D-Räume und sucht massig Energie- und Zaubercontainer, die erst wenige Schritte vor Euch erscheinen. Mit Psychokräften (Feuer, Geschoss, Magiewurf und Schild) vermöbelt Ihr plötzlich erscheinende Zombies und Spinnen, die wie die Obermotze kein Problem darstellen: Stellt Euch einfach davor und bratet voll rein. Die Rätsel sind abstrakt, die Lösungen mangels Alternativen schnell gefunden: Sprintet durch die rosa Wolken im Raum, dann schaltet sich der Tür-Computer ein. *oe*

Oliver Ehrle

Der Plot von "Galerians: Ash" ist so wirr, dass er schon wieder lustig ist: Zwischen den futuristischen Begriffen, Realitätssprüngen und aus der Luft gegriffenen Rätseln geht die Glaubwürdigkeit völlig verloren. Selbst wenn Ihr wegen einer Realitätsschleife einen kompletten Level erneut ablaufen müsst, tut Ihr das mit einem Lächeln – ist ja nicht schwer. Spielerisch seid Ihr meist mit Kämpfen, Suchen und dem Anklicken ungewöhnlicher Apparate beschäftigt. Die einzig wahre Herausforderung dabei: die Konsole nicht auszuschalten. Angesichts der kahlen Grafik und den derben Aliasing-Effekten ist die Versuchung aber groß. Drei geheime Modi und der alternative Abspann holen für Sammy die Kohlen auch nicht mehr aus dem Feuer.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Enterbrain, Japan
Hersteller: Sammy
www.sammyeurope.co.uk

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 2** (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox	**Metal Gear Solid 2 Substance** (87%, MAN!AC 04/03)
NGC	**Resident Evil Zero** (87%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 56 %
42 % Spielspaß

Das Cyber-Adventure ist simpel und absolut planlos, aber ein guter Lacher für Trash-Fans.

F1 Career Challenge

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✔ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Dolby Digital, ○ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC Juni

Entwickler: Visual Science
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ motivierender Karriere-Modus
+ hohe Geschwindigkeit
+ fordernde CPU-Gegner

Contra
- aktuelle Saison fehlt
- etwas ungenaue Steuerung
- heikler Boxenstopp

Alternativen:

PS2	**Formel Eins 2002** (79%, MAN!AC 01/03)
Xbox	**F1 2002** (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	**F1 2002** (77%, MAN!AC 10/02)

F1 Career Challenge

Playstation 2 – Grafik 75 %, Sound 72 % – **75 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 77 %, Sound 72 % – **76 %** Spielspaß

Altbewährte F1-Simulation mit anspruchsvollem Karriere-Modus, der für lange Motivation sorgt.



XB Monaco im Regen – Abflüge garantiert: Während sich Villeneuve mit seinem BAR-Honda querstellt, sucht Ihr nach einem Schlupfloch, um ihn zu überholen.

Statt der obligatorischen F1-Neuauflage statten EA ihre Rennserie nun mit einem Karriere-Modus aus, dessen Augenmerk auf den exakten Fahrerdaten und Teamstärken der Jahre 1999-2002 liegt.

Ihr beginnt Eure Formel-1-Laufbahn anno ’99 als unbeschriebenes Blatt. Vier Jahre bleiben Euch, um den Weltmeistertitel zu erringen – doch bis dahin ist es ein steiniger Weg. Zunächst wählt Ihr ein niederklassiges Rennteam, das Euch erst einmal zum Fahrertraining schickt: Neben Brems- und Kurventechniken sollte der Boxenstopp intensiv geübt werden (siehe Kasten unten). Nach erhaltener Lizenz tretet Ihr mit passendem Setup (Lenkung, Abtrieb und Getriebe) zu den ersten Rennen an. Allerdings solltet Ihr die Teamvorgaben nicht vernachlässigen: Anfangs wird zwar nicht mehr als Platz 17 verlangt, aber dank lahmem Wagen will die Platzierung schwer erkämpft sein. Erfolge wirken sich (neben Punkten) auch auf Euren Ruf aus – andere Teams machen Euch Angebote, zu ihnen (und natürlich zu einem schnelleren Wagen) zu wechseln.

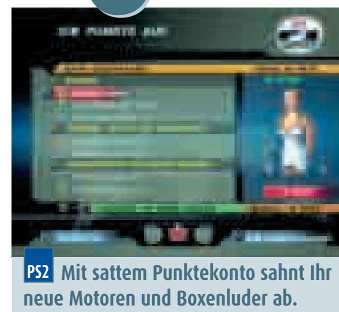
Mehr Frauen, mehr PS

Nach jedem Rennen winken Spielpunkte, die für Motorverbesserungen, stärkere Bremsen, Traktionskontrolle, Abendrennen oder gar Boxenluder ausgegeben werden können. Zwischendurch fordert das Team auch mal Testfahrten, um die Rennflunder weiter zu optimieren.

Ringt Ihr in der Anfangszeit noch um die letzten Plätze, steigert Ihr Eure Leistungen dank verbessertem Boliden und längerer Fahrpraxis kontinuierlich. Exakte Streckenkenntnis ist schließlich Grundvoraussetzung, um überhaupt eine Position im Mittelfeld zu erringen – denn die CPU-Gegner schenken Euch nichts. Auch praktisch: Sichtbarer Windschatten des Vordermanns erleichtert das Überholen – saugt Euch an und zieht vorbei.

Der Kampf um Zehntel-Sekunden wird allerdings durch Regen erschwert, der den Rennzirkus in eine Rutschpartie verwandelt. Gerade dann rauschen Eure Gegner gerne mal von der Strecke oder rammen Mitbuhler vom Asphalt. Reger Boxenfunk hält Euch über das Geschehen immer auf dem Laufenden, informiert über anstehende Stopps und spornt Euch auch gerne mal an.

Xboxler müssen im Gegensatz zu PS2-Jüngern auf Lack-Spiegelungen verzichten, erfreuen sich dafür an flüssigerer Grafik, die allerdings des Öfteren zum ‘Nachziehen’ neigt. *ts*



PS2 Mit sattem Punktekonto sahnt Ihr neue Motoren und Boxenluder ab.



PS2 Das Verfolgerfeld wartet nur auf Fahrfehler, um Euch zu überholen.



XB Der Zweispieler-Modus krankt an fehlendem CPU-Feld und Übersicht.

Boxenstopp interaktiv

Beim Boxenstopp habt Ihr alle Hände voll zu tun: Nach dem Hineinfahren bremst Ihr auf 80 Sachen herunter, kurz vor der Box steigt Ihr weiter in die Eisen und lenkt ein. Während des Reifenwechsels legt Ihr den Gang ein und beschleunigt rechtzeitig wieder heraus. Gebt Ihr aber zu früh Gas, stirbt der Motor ab! Solltet Ihr zuviel Zeit in der Box verlieren, kauft Euch einfach einen vollautomatischen Stopp zum nächsten Rennen – genügend Punkte vorausgesetzt.

Thomas Stuchlik



EA präsentiert ein Vier-Jahres-Sammelpack ohne große grafische Neuerungen: Das schmucke Environment Mapping glänzte schon in ”F1 2001” und die schnelle Optik läuft nicht immer ruckfrei. Die neuen Qualitäten stecken unter der Haube: Der anspruchsvolle Karriere-Modus schreckt zwar Einsteiger ab, doch mit viel Übung und einigen Stunden Spielzeit kommt in den Rennen enorm Spannung auf – Überholmanöver und Boxenstopps sei Dank. Leider kann ein verhunzter Stopp aber auch das ganze Rennen versauen, ebenso rammen die Gegner Euch schon mal von der Strecke. Profis bemängeln zudem die wenigen Setup-Möglichkeiten und die ungenaue, etwas Arcade-lastige Steuerung. Deutlich weniger habe ich mich an der fehlenden Aktualität des Titels gestört.

WWE Crush Hour

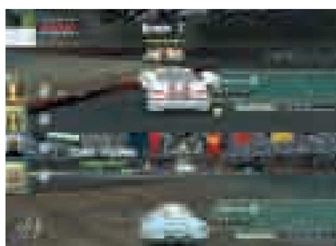


PS2 Spannung: Da nur maximal vier Fahrzeuge auf einmal antreten, verlieren sich die Gegner schon mal in den großen Arenen.

Angesichts regelmäßiger Erfolge mit Wrestling-Titeln rund um die WWE wie "Smackdown" & Co. ging mit THQ der Lizenzgaul durch. Zwar steht auch in "Crush Hour" die Liga der Muskelberge im Mittelpunkt, aber nicht im Ring – stattdessen wurden die Athleten in schwer bewaffnete Vehikel verfrachtet, um sich gegenseitig in "Twisted Metal"-Manier die Hölle heiß zu machen.

Habt Ihr Euren Lieblingskämpfer ausgesucht, geht's ab in eine von mehreren 3D-Arenen: Dort kurvt Ihr mit Eurem Fahrzeug durch die Gegend und malträtiert Eure Konkurrenten mit Hilfe von Bordkanone und aufsammelbaren Extrageschützen. Je nach Spielmodi müsst Ihr z.B. eine vorgegebene Anzahl Gegner plätten, Sterne aufsammeln oder eine Mindestanzahl überleben.

Grafisch und akustisch wird solides Mittelmaß geboten, spielerisch stößt die wüste Ballerei schnell an ihre Grenzen: Der Meisterschafts-Modus ist schnell erledigt und selbst auf dem Cube können unverständlicherweise maximal zwei Zocker gleichzeitig ran – akzeptabel, aber flach. *us*


NGC Schwach: Splitscreen gibt's nur für zwei Spieler.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Pacific Coast P&L, USA
Hersteller: THQ
www.pcpandl.com

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
- PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
- E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Twisted Metal: Black (80%, MAN!AC 11/01)
Xbox	Cel Damage (36%, MAN!AC 05/02)
NGC	Cel Damage (36%, MAN!AC 07/02)

Playstation 2: Grafik 62 %, Sound 55 % – **53 % Spielspaß**

Gamecube: Grafik 62 %, Sound 55 % – **53 % Spielspaß**

Mittelmäßiger "Twisted Metal"-Verschnitt: ordentliche Action, aber auf Dauer schnell fade.

Play It Pinball


PS2 In Würde gealtert? Oldie-Flipper werden heutzutage schnell langweilig.

Und noch ein Schnäppchentitel, doch trotz niedrigem Preis wurde bei "Play It Pinball" nicht am Umfang gespart: Satte elf Flippertische können gewiefte Kugelakrobaten rausspielen, die allesamt in Ton und Bild ebenso ordentlich wie unspektakulär in Szene gesetzt wurden. Der Haken an der Sache: Statt morderne Maschinen zu simulieren, stammen alle Vorbilder aus den 50er-Jahren: Entsprechend findet Ihr nur reichlich biedere Layouts; Rampen, LED-Displays oder andere Gimmicks fehlen vollständig. Wen's nicht stört, der bekommt immerhin viel Spiel für sein Geld. *us*

Genre: Flipper
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Astroll, Japan
Hersteller: Play It
www.justplayit.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 20 Euro

- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 47 %, Sound 52 % – **54 % Spielspaß**

Umfangreiche Sammlung nostalgischer Flipper ohne Tiefgang.

Next Generation Tennis 2003


PS2 Im Standbild nicht zu sehen: das Flugverhalten des 'Ufo'-Balls.

Updates, die die Welt nicht braucht: Aus ungeklärten Gründen schmeißt Wanadoo einen Nachfolger für das wenig berauschende "Next Generation Tennis" auf den Markt. In der 2003er-Auflage hat sich wenig getan, noch immer tretet Ihr mit einer Handvoll B-Profis im Arcade-Modus an, spielt ganze Turniere oder kämpft Euch bei der ordentlichen Karriere-Variante in der Weltrangliste nach oben.

Optisch ist's akzeptabel, der Rest wird allerdings durch die außerirdische Technik torpediert: Vor allem die Ballphysik verblüfft Euch mit unerklärlichen Tempiwechseln und Flugkurven – das braucht keiner. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Carapace, Frankreich
Hersteller: Wanadoo
www.carapace.fr

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 45 Euro

- PAL: mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit
- E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	August
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tennis Masters Series 2003 (69%, MAN!AC 11/02)
NGC	Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2: Grafik 60 %, Sound 66 % – **51 % Spielspaß**

Fader Tennis-Nachfolger, der die ganzen Fehler beibehält.

IndyCar Series


PS2 Schrauberspaß: In der Garage lassen sich viele Einstellungen ändern.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler: Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ✓ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Brain in a Jar, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.braininajar.co.uk

Pro
+ detailgetreue Simulation der Rennserie
+ viele Fahrzeuge gleichzeitig unterwegs
+ Crashes spektakulär in Szene gesetzt
+ viele Einstellmöglichkeiten am Auto

Contra
– zwangsläufig nur Ovalrennen
– Schwierigkeitsgrad happig

Alternativen:
PS2: F1 2002 (83%, MAN!AC 07/02)
Xbox: F1 2002 (77%, MAN!AC 05/02)
NGC: F1 2002 (77%, MAN!AC 07/02)

IndyCar Series
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 77 %
80 % Spielspaß

Anspruchsvolle High-Speed-Simulation mit etwas magerer Optik und lediglich Ovalkursen.

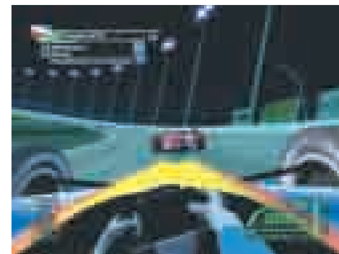

PS2 Die Mutter aller Ovalrennen: Auf dem Rundkurs von Indianapolis brettern 33 Fahrzeuge im Kreis, sonst sind's maximal 25 pfeilschnelle Karossen.

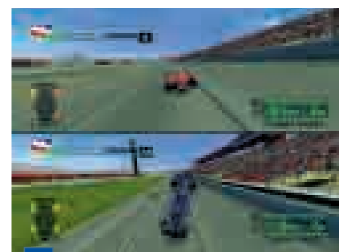
Kleine Motorsportkunde: Während in Europa die Formel 1 regiert, bewegt in Nordamerika das Tourenwagen-Pendant NASCAR die Massen. Die Rennserien mit offenen Flitzern müssen sich deshalb mit weniger Aufmerksamkeit begnügen – lediglich im Mai geht es richtig rund, wenn das größte und traditionsreichste Autorennen der Welt ansteht: Die 500 Meilen von Indianapolis.

Immer links herum

Codemasters gibt Euch mit "IndyCar Series" aber nicht nur die Möglichkeit, im weltberühmten 'Brickyard'-Oval anzutreten: Stattdessen wurde kurzerhand die komplette Lizenz der IRL-Rennserie mitsamt allen Strecken, Teams und Fahrern der Saison 2002 erworben. Somit warten stolze 14 Pisten darauf, von Euch bezwungen zu werden, Haken gibt's dabei nur einen: Im Gegensatz zur CART-Konkurrenz tretet Ihr ausschließlich auf Ovalen an. Was für eingefleischte Schuminatoren abschreckend klingt, ist aber nur auf den ersten Blick schlimm: Zum einen fallen die Rundkurse durch verschieden starke Kurvenradien und kleine, aber feine architektonische Unterschiede überraschend abwechslungsreich aus. Zum anderen erwarten Euch deutlich mehr knappe und spannende Überholmanöver oder Windschattenduelle in einem einzigen Rennen als bei einer halben Formel-1-Saison.

Neben Einzelrennen, den Indy 500 (inklusive der ungewöhnlich ausführlichen Qualifikationswochen), einer ganzen Meisterschaft und Splitscreen-Duellen betätigt Ihr Euch in der 'Meisterklasse'-Fahrschule, um Euch für höhere Schwierigkeitsgrade fit zu machen. In denen wird's nämlich dank originalgetreuem Schadensmodell, Flaggeneinsatz und steigender Bedeutung des Fahrzeug-Setups deutlich happiger als bei einfachen Einstellungen, in denen Ihr so manchen Crash einfach ignorieren könnt. Wer sich erfolgreich durchschlägt, sammelt mit Siegen und dem Erfüllen bestimmter Bedingungen Trading Cards fürs Album: Die dienen nicht nur zum Protzen, sondern schalten alle möglichen Gimmicks und nützliche Optionen frei. *us*




PS2 Sorgen für Abwechslung: Nachtrennen (oben) und Splitscreen-Duelle mit bis zu acht CPU-Gegnern.

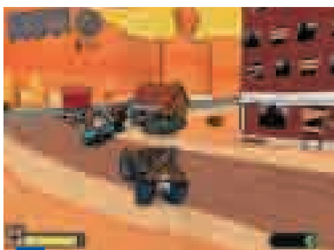
Ulrich Steppberger



"IndyCar Series" unterscheidet sich nicht nur in der Kursstruktur deutlich vom Codemasters-Kollegen "DTM", sondern auch im Anspruch. Während Ihr bei der Tourenwagenflitzerei schnell erste Erfolge verbucht, verlangen die Indyraser einiges mehr an Übung und Ausdauer. Selbst im einfachen Schwierigkeitsgrad flitzen Euch die Konkurrenten schon bei kleinen Fahrfehlern um die Ohren. Investiert Ihr aber genug Fleiß in Eure Rennfahrerkarriere, bekommt Ihr eine anspruchsvolle Raserei mit viel Tiefgang geboten. Allerdings solltet Ihr schon ein Minimum an Begeisterung für Ovale mitbringen, zumal die grundsolide Grafik sich zwar keine Blöße gibt, aber im normalen Rennverlauf mit Ausnahme von spektakulären Massenkarambolagen nur leidlich attraktiv rüberkommt.


PS2 Profis nutzen nicht nur die Cockpit-Perspektive, sondern beeinflussen auch während der Fahrt Gewichtsverteilung und Spritmischung für bessere Performance.

Cel Damage Overdrive



PS2 Gemeine Tarnung: Außer hübscher Grafik wird nicht viel geboten.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pseudo Interactive, USA
Hersteller: Play It
www.pseudointeractive.com

USK-Rating: 6 Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (36%, MAN!AC 05/02)
NGC bereits erhältlich (36%, MAN!AC 07/02)

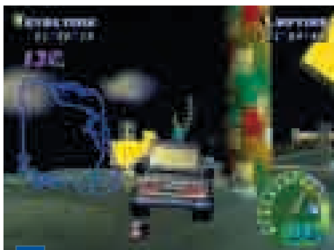
Alternativen:
PS2 Twisted Metal: Black (80%, MAN!AC 11/01)
Xbox Crash (66%, MAN!AC 05/02)
NGC WWE Crush Hour (Test auf Seite 71)

Niemand ist in Sicherheit: EA verzichtete wohlweislich auf eine PS2-Umsetzung des missglückten "Twisted Metal"-Clones "Cel Damage", die Entwickler aber gaben nicht auf – so wird die Sony-Konsole nun doch mittels des Low-Budget-Vertriebs Play It von einer Portierung heimgesucht. Diese trägt nun den Untertitel "Overdrive", geändert hat sich aber nichts: Die immer noch sehr ansehnliche Cel-Shading-Optik macht auch auf der PS2 eine gute Figur, während der hektische Spielablauf durch grobe Designschnitzer im Handumdrehen nervt – spart Euch das Geld. *us*

Playstation 2 — Grafik 76 % Sound 57 % — **36 % Spielspaß**

Schicke Hülle, nichts dahinter: Autozerstörung ohne jeden Spaß.

Road Trip Adventure



PS2 Hohe Sprünge gehören für die Miniflitzer zu den einfachsten Übungen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Takara, Japan
Hersteller: Play It
www.takara.co.jp

USK-Rating: 6 Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Penny Racers (68%, MAN!AC 04/02)
Xbox Sega GT 2002 (82%, MAN!AC 12/02)
NGC keine erhältlich

Geschickt getarnt: Hinter dem nichtssagenden Namen "Road Trip Adventure" verbirgt sich einer der zahllosen "Choro Q"-Teile – in Japan immens populär, gab's bei uns erst zwei (gescheiterte) Versuche, die Miniflitzer einzuführen, zuletzt als "Penny Racers" von Midas. Wer sich von der arg quietschbunten Optik und dazu passender Fahrstuhlmusik nicht gleich abschrecken lässt, entdeckt ein durchaus gelungenes, einfach gehaltenes Rennspiel mit schamlosen "Gran Turismo"-Anleihen. Auf über 20 witzigen Kursen geht's zur Sache, Eure Vehikel veredelt Ihr mit zahllosen Extrateilen – für den Preis können Gasfüße nicht viel falsch machen. *us*

Playstation 2 — Grafik 52 % Sound 41 % — **64 % Spielspaß**

Simples, aber durchaus launiges Bonbon-Rennspiel.



Playstation 2 | Xbox

Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Shaba Games, USA
Hersteller: Activision
Website: www.shaba.com

Pro
+ feine und variantenreiche Grafik
+ viel Abwechslung in den Aufgaben
+ originelller Co-Op-Modus
+ motivierende Karrierestruktur

Contra
- kein Editor oder eigener Sound (Xbox)
- Lernkurve steigt arg schnell stark an

Alternativen:

PS2	**Kelly Slater's Pro Surfer** (85%, MAN!AC 11/02)
Xbox	**Kelly Slater's Pro Surfer** (85%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Kelly Slater's Pro Surfer** (85%, MAN!AC 12/02)

Wakeboarding Unleashed

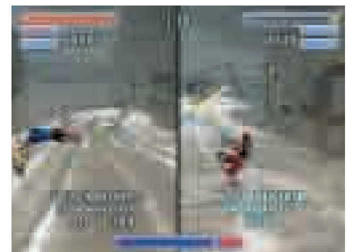
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 80 %
85 % Spielspaß

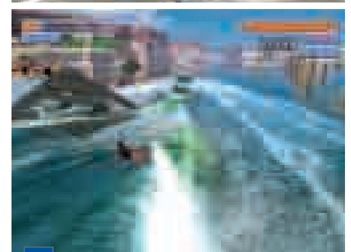
Xbox
Grafik 80 %
Sound 80 %
85 % Spielspaß

Fein spielbare und ideenreiche Trendsportsimulation mit schicker Wasseroptik, allerdings schwer.



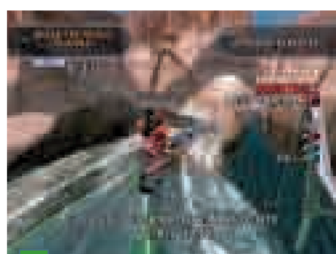
PS2 Wagemutige Wakeboarder trauen sich zu jeder Uhrzeit aufs Wasser: In Hong Kong trickst Ihr deshalb auch vor nächtlicher Kulisse.



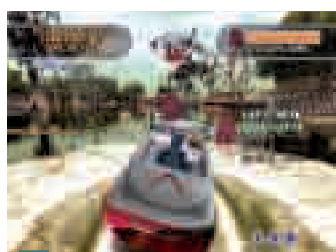


PS2 Reichlich Auswahl für zwei Spieler: Im Splitscreen (oben) geht's gegen-, im Co-Op-Modus miteinander.

Der jüngste Spross von Activisions Trendsportlabel O2 bekam mit "Wakeboarding Unleashed" einen Namen verpasst, der nicht wie bei "Tony Hawk" & Co. einen Sportler in den Mittelpunkt rückt – schließlich kennen Shaun Murray wohl nur die wenigsten Videospieler.
Wie beim Kollegen "Kelly Slater's Pro Surfer" geht Ihr nicht auf trockenem Boden ans Werk, sondern agiert im feuchten Nass – Wakeboarding funktioniert als hippe Kombination aus Wasserski und Skateboard. Steht Ihr auf Eurem Brett, lasst Ihr Euch mittels Leine von einem Motorboot über Seen und Flüsse ziehen. Um die üblichen Trendsporttricks auszuführen, nutzt Ihr Sprungrampen oder den vom Schiff erzeugten Wellengang – rauscht Ihr mit genügend Schwung an, sind überraschend hohe Sprünge möglich.



XB Feuchte Schulung: Manchmal müsst Ihr vorgegebene Tricks zeigen.

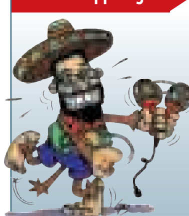


XB In einigen Herausforderungen seid Ihr nur mit dem Boot unterwegs.

Kuck mal, ohne Hände!

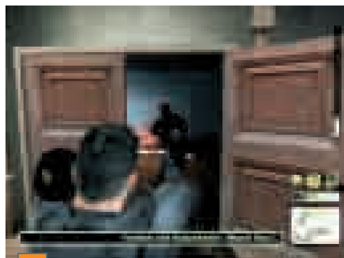
Die Steuerung orientiert sich am Genreprimus "Tony Hawk": Auch mit dem Wakeboard zaubert Ihr Manuals aufs Wasser ebenso wie Grabs und Inverts (die feuchte Variante von Spins und Flips), an Geländern balanciert Ihr mit spektakulären Grinds. Der Sportart eigen ist die Möglichkeit, alternative Kunststücke auszuführen, wenn Ihr kurzerhand das Zugseil loslasst – allerdings solltet Ihr drauf achten, dass Euch das Boot die Leine wieder rechtzeitig zuwirft, bevor Ihr ohne Tempo untergeht.
Als einer von sieben Athleten trickst Ihr Euch durch elf abwechslungsreiche Szenarien wie das nächtliche Hong Kong, Venedig, Sümpfe in den amerikanischen Südstaaten oder sogar einen Schiffsfriedhof. Dabei sitzt Euch kein Zeitlimit im Nacken: Ähnlich wie bei Acclaims "Aggressive Inline" läuft stattdessen ein 'Groove'-Balken ab, den Ihr durch erfolgreiche Stunts immer wieder auffrischt. Neben Standardaufgaben wie dem Erreichen bestimmter Punktzahlen oder das Nachahmen vorgeschriebener Tricks sorgen flippigere Herausforderungen für zusätzliche Abwechslung, bei denen Ihr schon mal als Bootsfahrer in Aktion tretet: So sollt Ihr z.B. in jedem Szenario den Kurs in einem Zeitlimit durchkurven oder verschreckte Tiere zu sicheren Landezonen transportieren.
Die ungewöhnliche Trendsport-Partnerschaft kommt auch bei den Zweispieler-Modi zur Geltung: Dort könnt Ihr nämlich nicht nur gegeneinander abwechslend oder im Splitscreen antreten, sondern auch kooperieren: Ein Zocker übernimmt dann die Lenkung des Motorboots, während der andere als Wakeboarder seine Kunststücke zeigt. *us*

Ulrich Steppberger

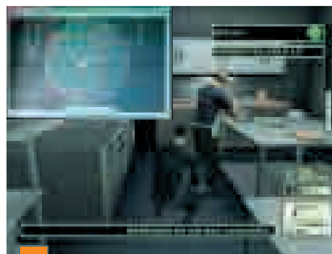


Nach "Kelly Slater" zeigt auch "Wakeboarding Unleashed", dass es im Trendsportgenre noch frische Impulse gibt. Zwar seid Ihr zwangsläufig nicht so frei in der Richtungswahl wie ein Rollbrettfahrer, trotzdem mangelt es nicht an Abwechslung: Das reichhaltige Trickpotenzial gewinnt durch die Möglichkeit, mit oder ohne Seil zu agieren, an Tiefe. Durch den teils gesonderten Booteinsatz bekommt Ihr witzige Alternativaufgaben geboten – gerade der Kooperations-Modus erweist sich als feine Neuerung. Ein dickes Lob gibt's auch für die überaus gelungene Grafik mit schicken Wassereffekten. Lediglich der recht knackige Schwierigkeitsgrad sorgt für gelegentliche Frusterlebnisse, ansonsten sollte sich kein Trendsportfan das feuchte Vergnügen entgehen lassen.

Tom Clancy's Splinter Cell

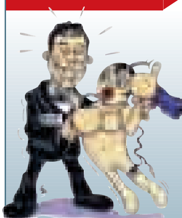

NGC Deckung: Unachtsame Wachen benutzt Ihr als lebendes Schutzschild.


NGC Spezialität: Den brillanten Nachtsichtfilter gibt's auch auf dem Cube.


NGC Dank GBA-Radar (kleines Bild) erkennt Sam den Koch schon frühzeitig.

Aller guten Dinge sind drei: Nach erfolgreicher PS2-Portierung infiltriert Ubi Softs Xbox-Knüller letztlich auch den Cube. Entgegen gängiger Konvertierungspraktiken kommt die Würfel-Fassung nicht nur mit technischen, sondern auch spielerischen Unterschieden daher: So schleicht sich Agenten-Spezi Sam Fisher zwar durch die entschärften Sony-Missionen und ergötzt sich an deren schicken Zwischensequenzen, aber das dort enthaltene Kernkraftwerk-Level 'glänzt' durch Abstinenz. Als Wiedergutmachung bekommen Nintendo-Schleicher eine exklusive Link-Funktion spendiert: Stöpselt Ihr nämlich Euren GBA an, so dient das Handheld-Display als Umgebungsradar mit praktischer Scan-Option – ähnlich "Metal Gear Solid" lassen sich alsdann die Blickrichtungen patrouillierender Bösewichte erkennen. Zudem freut Ihr Euch über ein brandneues Meuchel-Gimmick: Ist die Haftmine einmal an Feind oder Gemäuer befestigt, sorgt der Sprengsatz via Fernzündung für gelichtete Gegnerreihen. *tk*

Thorsten Küchler



The same procedure as (in) every MAN!AC: Habe ich mich in der letzten Ausgabe noch begeistert durchs PS2-Pendant geschlichen, bürgt nun der Nintendo-Sam für Adrenalinschübe. Eine ordentlich ans kleine Cube-Pad angepasste Steuerung, verfeinertes Leveldesign sowie flinke Ladezeiten ebnen Ubis 128-Bit-Agenten auch den Weg an die Würfel-Spitze. Vom ehedem vollmundig beworbenen GBA-Link solltet Ihr Euch hingegen nicht zuviel erwarten: Der kaum notwendige Radar bleibt mehr spaßiges Gimmick denn echter spielerischer Mehrwert. Zudem wäre in puncto Optik spektakuläreres rauszuholen gewesen: Das Top-Niveau der Sony-Fassung wird gehalten, die Detailfülle des Xbox-Urvaters aber niemals erreicht – ein Genre-Meilenstein und Pflichtkauf bleibt's trotzdem.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubi Soft, China
Hersteller: Ubi Soft
www.splintercell.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

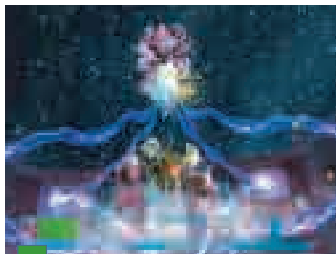
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (90%, MAN!AC 05/03)
Xbox bereits erhältlich (91%, MAN!AC 01/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Metal Gear Solid 2: Substance (88%, MAN!AC 04/03)
Xbox Metal Gear Solid 2: Substance (87%, MAN!AC 04/03)
NGC keine erhältlich

Gamecube
Grafik 85 %
Sound 87 %
90 % Spielspaß

Technisch dezent schwächere, aber immer noch grandiose Umsetzung des Stealth-Hammers.

Sea Blade


XB Arenaduell: Die insgesamt 39 Missionen handeln in sechs Landschaften.

"Sea Blade" spielt sich wie die Neuauflage des Klassikers "Defender": Ihr werdet mit einem von fünf Jägern in futuristischen Arealen abgesetzt und erledigt Missionen wie Basen verteidigen, Verbündete einsammeln oder einfach nur Checkpoints abfliegen.
Das klingt spannender als es ist, denn die umständliche Steuerung, der fehlende Radar und plump auf einem Fleck schwebende Gegner sorgen für frustige Situationen: 'Wer schießt hier und vor allem von wo aus? Grafisch und akustisch ist "Sea Blade" nett, aber unspektakulär: Die Ambientbeats halten sich leider im Hintergrund. *oe*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Vision Scape, USA
Hersteller: TDK Mediactive
www.seabladethegame.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Alternativen:
PS2 Defender (67%, MAN!AC 06/03)
Xbox Battle Engine Aquilla (81%, MAN!AC 03/03)
NGC Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

Xbox
Grafik 70 %
Sound 68 %
47 % Spielspaß

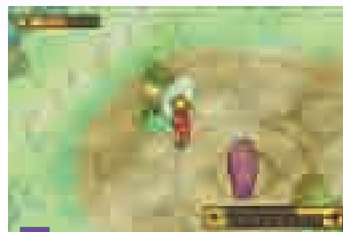
Unausgegorene 3D-Ballerei mit den üblichen Elementen.

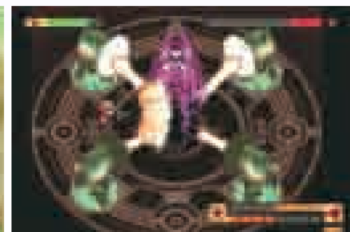
HANDHELD


GBA Setzen, sechs: Ohne fundierte Mathekenntnisse kommt Ihr nicht weit.








GBA Nach dem energiespendenden Sonnenbad (oben) fokussiert Ihr die Spiegel auf den Sarg (links), um ihn zu öffnen. Plättet dann den Boss mit Lichtenergie (rechts).

Boktai

Konamis Vampirhatz trumpft mit einem einzigartigen Feature auf: Mittels Lichtsensor macht Ihr Untoten den Garaus.

Hideo Kojima schreckt vor Innovation wahrlich nicht zurück: Sein neuestes GBA-Modul besitzt einen integrierten Lichtsensor. Um böse Vampir-Mächte zu bekämpfen, braucht Ihr mehr als schnelle Reflexe – nämlich Sonnenlicht.
Ihr schlüpft in die Rolle des Vampirjägers Django, dessen Vater schon gegen Untote zu Felde zog. Bei der Hatz hilft Euch eine Sonnen-Pistole, die Energiebälle verschießt und zur ausgewachsenen Kanone aufgerüstet werden kann: Neben größerer Batterie oder Granatwerfer stehen auch effektivere Linsen (fürs Aufladen) bereit. Um aber überhaupt zu feuern, benötigt die virtuelle Knarre Energie in Form von Lichtstrahlen (siehe Kasten rechts). Zusätzlich stehen im Spiel Energie-Container zum Aufladen der Solar-Energie zur Verfügung.

Ein Platz an der Sonne

Zockt Ihr in der Sonne, erscheinen auch im Spiel energiespendende Lichtstrahlen. Um der untoten Brut beizukommen, lockt Ihr sie einfach in erleuchtete Bereiche. Bereits in der ersten Mission besucht Ihr eine düstere Gruft, um einem Vampirlord das untote Lebenslicht auszublasen. Dabei ballert und schleicht Ihr an Fledermäusen, Ghouls und anderen Monstern vorbei, um zu seinem Sarg zu gelangen. Schleppt sodann das hölzerne Schlafgemach ins Freie, um den Lord aus seinen blutigen Träumen zu reißen. Im folgenden Bosskampf seid Ihr wiederum ohne Licht aufgeschmissen. Solltet Ihr trotzdem bei Nacht spielen wollen, tankt Ihr tagsüber Sonnenenergie in diverse 'Solar Stations', um sie später in die eigene Waffe zu transferieren.
Oft kommt Ihr mit Waffengewalt aber nicht weiter: Versteckt Euch daher hinter Kisten oder klopft an Wände (à la "MGS"), um Gegner anzulocken. Die redefreudige Sonnenblume Otenko übernimmt zudem die Rolle eines Ratgebers, der an bestimmten Stellen über Spielmechanik und Gegner informiert. *ts*

Boktai

Game Boy Advance

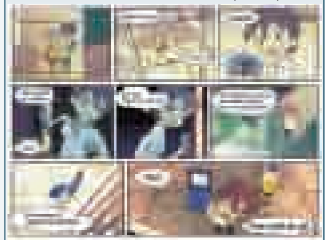
Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober

Hübsches Fantasy-Gekloppe vom "Metal Gear"-Macher: Viele Dungeons mit netten Rätseleinlagen und ein Lichtsensor-Feature sorgen für innovativen GBA-Spaß.


GBA "Metal Gear Boktai": Neben Ballereien (rechts) übt sich Euer Held im Schleichen. Presst Euch gegen die Wand und sucht die Dunkelheit, um Euch zu verstecken.

Hier kommt die Sonne


In das "Boktai"-Modul integriert ist ein Sensor (oben eine Vorabfassung), der auf Lichtwellen reagiert. Dabei fällt auf, dass die Fotozelle tatsächlich zwischen schwächerem künstlichen Licht und starken Sonnenstrahlen unterscheiden kann. Während bei letzteren das Aufladen merklich schneller voranschreitet, zieht sich das Lichttanken unter Zimmerlampen länger hin. Bei Regenwetter habt Ihr deshalb oft das Nachsehen. In der fertigen Version wird die Platine natürlich im Modulgehäuse untergebracht. Mit etwas Glück kommen "Boktai"-Käufer sogar in den Genuss des an Presseleute versandten Comics (unten).



Reif für den Urlaub: Spaßzubehör für GBA

Wetterfrösche prophezeien einen heißen Sommer, darauf sollten sich mobile Spieler vorbereiten: Ob Digicam, MP3-Player oder Radio-Aufsatz, originelles Zubehör macht den Game Boy zum Multitalent – MAN!AC präsentiert das beste Zubehör für Strand und Pool.





Ideal für Schnappschüsse bei Tageslicht: Digicam-Module für den Game Boy Advance.

Witzige Schnappschüsse von der Clique knipst Ihr mit dem Kamera-Modul von EMS: Das GBA-Display dient Euch als Sucher, per A-Taste speichert Ihr bis zu 52 Bilder im eingebauten 16MB-Speicher. Ihr könnt sie sofort betrachten und aussortieren. Mit der Auflösung von 640x480 Pixeln, eingebauten Farbfiltern sowie Helligkeitsregler ist die 'GBA Interactive Digital Camera' der Kamera-Funktion moderner Handys ebenbürtig, kostet aber nur 35 Euro. Per USB-Kabel überspielt Ihr die Fotos auf den PC. Besitzer eines GBA SP besorgen sich die kompaktere 'GBA Mini Camera' für 45 Euro (z.B. bei www.lik-sang.com): Dieses Modell speichert 26 Bilder und bringt sie korrekt aufs Display, denn beim GBA SP werden Module von unten, also kopfüber ins Gehäuses gesteckt.



Hat Schulterriemen und Hüpftgurt: Bigbens 'Tasche GBA 2000'.

Nach dem anstrengenden Fotospaß brutzelt Ihr mit MP3-Beats in der Sonne: Kemcos GBA-Modul 'Music Recorder MP3' spielt digitale Musik von handelsüblichen Compact-Flash-Speicherkarten, eine kümmerliche 8MB-Karte liegt bei. Toll für Profis: Der eingebaute MP3-Chip kapiert Bitraten von bis zu 320kbps sowie Tracks mit variabler Bitrate (VBR). Oder besucht Ihr ein Strandkonzert? Über Mikrofon oder Line-In-Eingang könnt Ihr auch MP3s aufnehmen! Equalizer, Playlist & Co. bedient Ihr über das GBA-Display, dank eigener Tasten und AA-Batterie funktioniert das Modul aber auch ohne Handheld: Kemco verkauft das lizenzierte Zubehör nur in Japan, beim Importeur zahlt Ihr rund 90 Euro.

Ihr besitzt keine MP3-Musik? Dann entscheidet Ihr Euch für den Radio-Aufsatz, der seinen Strom aus der Linkschnittstelle saugt. Das 'FM Radio' von Bigben kostet samt Kopfhörer sieben Euro und beschränkt sich auf die nötigsten Funktionen: Scan-Taste für UKW und Lautstärkeregler für die separate Kopfhörerschnittstelle. Ähnliche Modelle verkaufen auch NBG und Thrustmaster. Weil das Handheld lediglich als Stromversorger fungiert, könnt Ihr gleichzeitig spielen und Radio hören.

So viel Zubehör erfordert eine passende Tasche, in die am Besten auch noch Handy und Geldbeutel passen. In Bigbens voluminöser 'Tasche GBA 2000' (30 Euro) lassen sich die Innenfächer beliebig arrangieren: Packt alles rein und ab an den Strand! *oe*





Musik aus dem Game Boy: Kemcos 'Music Recorder MP3' verwandelt den GBA in ein MP3-Studio (links), Bigbens 'FM Radio' in einen UKW-Empfänger (rechts).

Handheld-Themen im Überblick

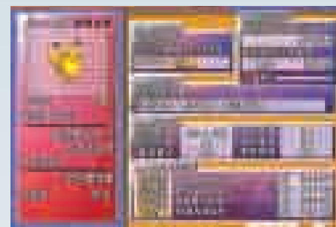
Neuer Kartenleser

Ab Juli verkauft Nintendo Japan den 'eCard Reader Plus' für umgerechnet 50 Euro. Im Gegensatz zum alten Modell besitzt der neue Kartenleser einen Link-Port und funktioniert deshalb auch in Kombination mit Gamecube-Spielen.



Pokémon-Datenbank

Nintendo Japan verkauft die erste Gamecube-Software, die nur in Verbindung mit dem Game Boy funktioniert: "Pokémon Box" ist eine detaillierte Datenbank samt Trophäen-Betrachter, die Eure Pokémon-Sammlung der Versionen "Rubin" und "Saphir" auf dem TV darstellt.



POCKET NEWS

Alleinunterhalter von Palm



Mit dem 'Zire 71' (300 Euro) macht Palm Game Boy und Pocket-PC Konkurrenz: Das Handheld besitzt einen Arm-Prozessor mit 144 MHz, Farbdisplay, eingebautes Steuerkreuz sowie Digicam. Laut Palm soll der Zire mit Film, Fotos, MP3-Musik und Spielen unterhalten. Die ersten Titel kommen von Sega: "Sonic the Hedgehog", "Shining Force 2", "Shinobi", "Super Columns" und das Puzzlespiel "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" kauft Ihr online bei www.palm.com für je 20 Dollar.



Minimal: Armband-Handy

Der japanische Handy-Major NTT DoCoMo bringt in diesen Tagen das erste Handy fürs Handgelenk in den Handel: Die 'Wristomo' (310 Euro) wird gerade geklappt und ans Ohr gehalten. Das Mini-Handy synchronisiert sich mit Microsoft Outlook, sendet und empfängt E-Mails und kann auf Onlinedienste zugreifen: Neben Wettervorhersage & Co. sind bereits zwei Spiele angekündigt, die man für rund zwei Euro im Monat abonniert. Die ersten 1.000 Exemplare waren per Vorbestellung bereits nach 20 Minuten vergriffen.



Tom Clancy's Splinter Cell




GBA Rauchen ist ungesund: Sofern Ihr die Flugkurve richtig berechnet habt, schicken die Nebelgranaten jeden wartenden Terrorbuben ins Land der Träume.

Grandiose Lichteffekte, riesige Polygonwelten und hochspannende Einsätze – die 128-Bit-Inkarnationen von Sam Fishers Agenten-Abenteuer setzen Genre-Maßstäbe. Kein Wunder, dass Ubi Softs Schleich-Ikone nun auch in GBA-Gefilden wildert. Hierfür wurde die komplexe Spielmechanik freilich dezent vereinfacht: Ihr durchstreift zwar dieselben zehn Einsatzgebiete wie bei den großen Konsolenbrüdern, müsst Euch allerdings mit zweidimensionaler Bitmap-Darstellung abfinden. Auf coole Agentengimmicks braucht der Handheld-Fisher jedoch trotz Optik-Schrumpfkur nicht verzichten: So schaut Ihr Euch via Schultertaste mit einer stilisierten Haftkamera im Level um oder nutzt Nacht- wie Wärmesicht zum Aufspüren von Feinden und Laserbarrieren.


GBA Nicht zucken! Wenn Ihr den Lichtkegel von Kameras berührt, geht sofort der Alarm los – Mission gescheitert.

Versteckspiele in 2D

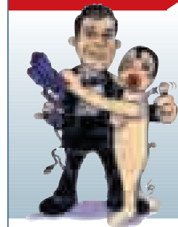
Kommt Euer Pixel-Spion ungeachtet dieser Tricksereien dennoch mal nicht voran, hilft ein Griff ins knappe Waffen-Inventar: Während die simple Knarre einzelne Widersacher abmurkst, nebeln Rauchgranaten gleich ganze Bereiche respektive rumstehende Wachmänner ein. Solch rüde Vorgehensweise widerspricht aber eigentlich dem Naturell eines Infiltrations-Experten. Ergo solltet Ihr in den verschachtelten Szenarien tunlichst unentdeckt bleiben und Sams akrobatische Versteck-Manöver nutzen: Auf Knopfdruck kraxelt der Digi-Held an Rohren empor, hangelt über Abgründe, seilt sich an Wänden herab, hüpft über Hindernisse oder zwängt sich in abgedunkelte Nischen. Besonders letztgenannte Option will weise eingesetzt werden, denn surrende Kameras quittieren unachtsames Spiel mit sofortigem Großalarm. Heulen die Sirenen los, müsst Ihr den Spuk schnellstens wieder Abschalten – sonst heißt's 'Game Over'. Für Abwechslung im nervenaufreibenden Stealth-Alltag sorgen kleine Action-Passagen: Mal sollt Ihr einen flüchtigen Hacker verfolgen, ein anderes Mal rechtzeitig aus einem gefluteten U-Boot flüchten oder Verschwörer von Hausdächern snipern.

GBA Famos: Auch auf dem GBA gibt's schicke Farbfilter zu bestaunen.

Knobelnder Agent

Ob derart vielfältiger Aufgabenstellungen werden GBA-Söldner jederzeit vom Hauptquartier unterstützt: Euer Vorgesetzter gibt via Texteinblendung Hinweise, ein Menü-Bildschirm klärt über ausstehende Missionsziele auf. Müsst Ihr anfänglich nur bestimmte Orte erreichen, kommen später komplexere Aufträge hinzu: Da wollen dann beispielsweise Computer gehackt oder Tresore aufgebrochen werden. Letzteres bewältigt Ihr (ebenso wie das Öffnen von abgeschlossenen Türen) in einem Minispiel: Per Schultertasten ordnet Ihr unter Zeitdruck Zahnräder so an, dass Euer Dietrich durchpasst. *tk*

Thorsten Küchler



Sam Fisher ist ein echtes Multitalent: Stand ich einer GBA-Fassung von Ubi Softs 128Bit-Kracher anfangs skeptisch gegenüber, muss ich mein vorschnelles Urteil nun (zum Glück) revidieren. Trotz Wegrationalisierung der spektakulären Lichtspielereien bzw. einer Dimension, garantiert auch die LCD-Terrorhatz astreine Agenten-Stimmung. Allen voran das ausgeklügelte Verhältnis von kniffligen Sprungabschnitten und durchdachten Schleichereien lässt "Splinter Cell" aus dem GBA-Einerlei herausstechen. Schön auch, dass Serien-Markenzeichen wie die Sichtfilter oder der Dietrich sinnvoll integriert wurden – wenn auch in stark beschnittener Form. Ganz ohne Schattenseiten kommt die innovative Handheld-Spionage allerdings nicht davon: So nerven die letzten Levels mit viel zu spärlichen Rücksetzpunkten und gelegentlich schrillen die Alarmglocken aus unersichtlichem Grund los – da ist Frust vorprogrammiert. Zur Wiedergutmachung labt Ihr Euch an wunderschöner Bitmap-Optik samt ansehnlicher Animationen sowie sehr gelungenen Feuereffekten. Deshalb unser Fazit: Wer auf tiefgründige GBA-Action steht, darf ohne Bedenken zugreifen!

Entwickler: Ubi Soft, Kanada
Hersteller: Ubi Soft
www.splintercell.de
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max.	1
nötige Module	1

Tom Clancy's Splinter Cell

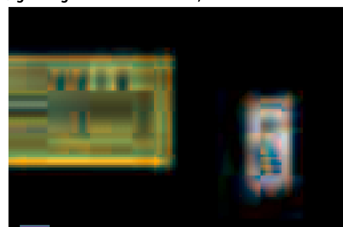
GBA

Grafik 84 %
Sound 68 %

81 % Spielspaß

Fast genial: gehaltvolle, aber etwas hakelige Schleich-Action in schmuckem Bitmap-Gewand.


GBA Der Tod kommt von draußen: Sam klettert gerne an Häuserfassaden rum.




GBA Abwechslungsreich, aber zumeist simpel: Minispiele wie das Türenknacken per Dietrich (links) oder Sniper-Einlagen (rechts) bürgen für Kurzweil.

Iridion 2


GBA Gut gewählt: Zwischen den Waffen schaltet Ihr per Schultertasten durch.


GBA Sehen bedrohlicher aus, als sie sind: die End- und Zwischenbosse.


GBA Mal zielgenau ballern, mal pixelgenau ausweichen – die 15 Levels bieten ordentlich Abwechslung.

Mehr Schein als Sein: Das GBA-Debüt der teutonischen Programmier-Profis Shin'en sorgte vor knapp zwei Jahren weniger durch inhaltlichen Tiefgang als technische Brillanz für Furore.
Umso erfreulicher, dass fürs Sequel das traditionell spielerisch dünne "Space Harrier"-Konzept über Bord geworfen wurde. Vielmehr erwartet Euch bei "Iridion 2" 15 Levels lang vertikale Ballerkost in "Raystorm"-ähnlicher Darstellung. Sprich: Die Perspektive ist leicht nach hinten gekippt, während unter Euch grafisch höchst eindrucksvolle Bitmap-Landschaften dahinziehen. Euer Gleiter verfügt über insgesamt sechs Waffensysteme, welche sich durch Aufsammeln von Extra-Kapseln in drei Wirkungsstufen ausbauen lassen. Ob mächtige Frontkanone, Vierwege-Laser oder Abprallgeschosse – je nach Situation wählt Ihr per Schultertaste die optimale Wumme aus. Smartbombe und "R-Type"-artiger Aufladschuss runden die Palette ab. Gezieltes Dauerfeuer auf anfliegende Feindformationen sowie dicke Mittel- und Endgegner steht naturgemäß im Vordergrund. Flüge durch verzwickte Minenfelder oder klaustrophobische Korridore fordern aber auch Steuergeschick. *cg*

Colin Gäbel



Kompliment: Anstatt sich erneut allein auf technische Brillanz zu verlassen, dachten die Jungs von Shin'en diesmal auch über die Spielbarkeit nach. Die 15 Levels von "Iridion 2" bieten eine nette Mischung aus ballerlastiger Vertikal-Kost und millimetergenauen Flugmanövern. Den Hauptpreis für Innovation erringt zwar auch das Sequel nicht, dafür stimmen die Grundzutaten: Fette (wenngleich taktisch wenig anspruchsvolle) Obermotze, ordentliche Kollisionabfrage, ein ausgewogener, einstellbarer Schwierigkeitsgrad sowie diverse Waffensysteme katapultieren den Action-Spaß an die GBA-Genre-Spitze. Nix zu meckern gibt's wieder mal über die Präsentation: Treibende Beats, beeindruckende Grafik und hübsche Standbilder geben dem Gros der Konkurrenz die Messlatte vor.

Entwickler: Shin'en, Deutschland
Hersteller: Vivendi
www.iridion2.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 88 %
Sound 73 %
74 % Spielspaß

Technisch eindrucksvolle Ballerei: deutlich abwechslungsreicher und spaßiger als der Vorgänger.

GT Advance 3 Pro Concept Racing



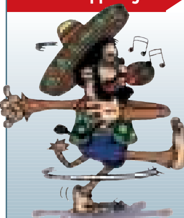
GBA Im Rennfahrerleben scheint nicht immer nur die Sonne: Regenfälle (links) machen die Fahrbahn rutschiger, in der Nacht (rechts) ist die Sicht eingeschränkt.


GBA Da qualmen die Reifen: Nur wer sein Auto geschickt per Drift um die Kurven wuchtet, hat Siegchancen.

Zurück zu den Wurzeln: Begab sich der zweite "GT Advance"-Teil in direkte Offroad-Konkurrenz zu "Colin McRae" & Co, rast Ihr bei der Fortsetzung wieder wie im Erstling mit schicken Straßenflitzern über Asphaltkurse. "GT Advance 3 Pro Concept Racing" wurde in puncto Umfang entsprechend aufgestockt: Fleißige Piloten schalten rund 100 Fahrzeuge diverser japanischer Hersteller sowie über 40 Pisten in vier Landschaften frei. Je nach Szenario müsst Ihr Euren Fahrstil anpassen: Während z.B. auf dem Highway meist langgezogene Kurven dank Gasfußeinsatz schnell zu nehmen sind, fordern enge 90°-Biegungen in der Stadt Eure Driftkünste heraus. Natürlich dürfen auch unterschiedliche Tageszeiten und die Bodenhaftung beeinflussende Wetterbedingungen wie Regenschauer nicht fehlen.
Feiert Ihr in den Meisterschaften mit sieben CPU-Gegnern Siege, gibt's als Belohnung Tuningteile, die Euer Auto aufmöbeln. Ansonsten versucht Ihr Euch an Einzelrennen, geht auf die Jagd nach dem Rundenrekord oder einer möglichst hohen Drift-Combo. Fleißige Zocker schalten außerdem neckische Gags wie Karts, Fernlenkautos oder Gittermodelle frei. *us*


GBA Netter Gag: Flitzt alternativ mit einer Gitterkarre los.

Ulrich Steppberger



Solide Leistung: Das größte Plus von "GT Advance 3" ist sicher der Umfang, denn mit dem dicken Strecken- und Autoangebot seid Ihr auf jeden Fall eine Weile beschäftigt – sofern Ihr Euch nicht an der biederen Technik stört. Die Flitzerei sieht nun etwas hübscher aus als beim (allerdings auch schon zwei Jahre alten) Vorgänger und läuft vor allem angenehm flüssig. Leider gibt's wieder nur gewöhnliche Mode-7-Kost, Anstiege und Abfahrten sucht Ihr vergeblich: Schade drum, kann der GBA doch einiges mehr, wie z.B. "V-Rally 3" beweist. Immerhin bekommt Ihr ansprechendes Streckendesign serviert, zudem geht die driftlastige Lenkung der Vehikel gut von der Hand und die beim Erstling schmerzlich vermisste Batteriespeicherung ist diesmal auch dabei.

Entwickler: MTO, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 30 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 65 %
Sound 58 %
71 % Spielspaß

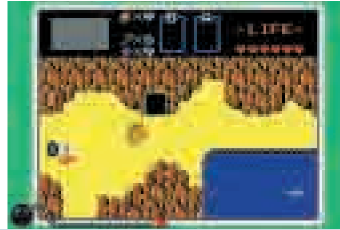
Unspektakuläre, aber ordentliche Sportwagenflitzerei, die vor allem mit Umfang punktet.

Wario Ware Inc. Minigame Mania

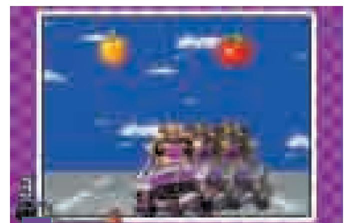
Wenn schon schräg, dann gleich richtig: Statt Knollennase Wario erneut als Hüpfspielhelden in ein Modul zu packen, macht Nintendo ihn zum Schirmherren einer abgedrehten Spielesammlung.

Bei "Wario Ware Inc." erwarten Euch nämlich nicht nur eine Handvoll Geschicklichkeitstests, sondern gleich satte 200 Stück – und an die dürft Ihr Euch nicht erst langsam gewöhnen, Ihr müsst vielmehr gleich von Beginn an voll auf Draht sein. Jede Disziplin dauert nicht länger als wenige Sekunden, egal ob es sich um einen Nintendo-Klassiker im Kleinformat oder schräge Reaktionsübungen handelt. Habt Ihr in der vorgegebenen Spanne die Aufgabe nicht gelöst oder einen Fehler gemacht, verliert Ihr ein Leben. Im Rahmen einer japanophilen Story tretet Ihr in mehreren Wettbewerben an und müsst eine vorgegebene Anzahl Minispiele überstehen, um dann ohne Zeitdruck einen Level-Endkampf zu bestreiten. Alternativ versucht Ihr, in einer Disziplin neue Rekorde aufzustellen oder Ihr vergnügt Euch mit einem der zahlreichen freizockbaren 'vollständigen' Minispiele. So erwarten Euch z.B. "Dr. Mario" oder Missionen, in denen Ihr Euch zu zweit an einem GBA duelliert. *us*

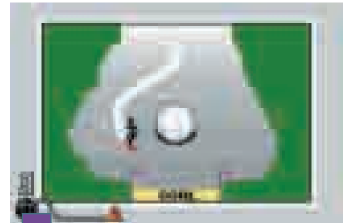




GBA Zu den witzigsten Aufgaben gehören die Minivarianten diverser Nintendo-Oldies, sei es der Virtual-Boy-Auftritt von Mario (links) oder der Klassiker "Zelda".



GBA Wario selbst taucht nur gelegentlich als steuerbarer Charakter auf.



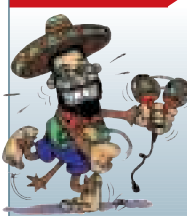
GBA Simpel, aber gut: Die Sportdisziplinen schaltet Ihr als erstes frei.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 68 %
Sound 76 %
85 % Spielspaß

Schrill-brillante Ansammlung von 200 kurzen, aber ungemein launigen Geschicklichkeitstests.

Ulrich Steppberger



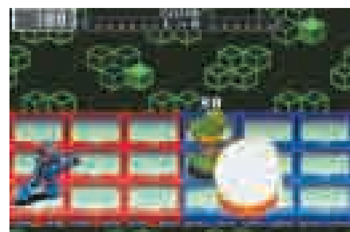
So obskur das Konzept der superkurzen Reaktionstests auch klingt, so schnell fesselt es Euch an den GBA. Durch die mächtige Anzahl findet garantiert jeder mehrere Disziplinen, die besonders viel Laune machen; selbst nach stundenlangem Zocken entdeckt Ihr immer wieder neue pfiffige Minispiele. Die urige Aufmachung von Menüs und Rahmenhandlung tut ihr übriges, um den skurrilen Spaß zum Hit zu machen. Grafisch und akustisch wird von uralt bis topmodern die ganze Spanne abgeklappert, dank der vielen freispielbaren Boni und der Möglichkeit, jede Geschicklichkeitsübung einzeln angehen zu können, bleibt die Motivation ungebrochen. Wer sich den ultimativen Geschicklichkeitsspaß für zwischendurch gönnen will, kommt an "Wario Ware Inc." nicht vorbei.

Megaman Battle Network 3



GBA Dank flotter Sprüche schließt Ihr das Helden-Duo schnell ins Herz.







GBA So knacken Cyber-Kids das Schultor (links): Übers Internet schleicht sich der Hacker in den Schulcomputer, dabei muss er Wächter und Viren bekämpfen (Mitte). In der virtuellen Welt findet er den Schlüsselcode (rechts) und schon macht es 'Klick!'

Total vernetzt: In der Rollenspielwelt von "Megaman Battle Network" besitzt jeder Einwohner ein virtuelles Double, mit dem er die Datenlabyrinthe von Schul-Server, Internet und sogar Küchencomputer erforscht. Euer Team sind Schüler Lan und Megaman, die gemeinsam die teuflischen Viren des Dr. Robotnik fangen.

Auf den ersten Blick entdeckt Ihr kaum Unterschiede zu den Vorgängern: Ihr sprintet kreuz und quer durch die isometrische Stadtoberwelt und hackt Euch je nach Handlung in verschiedene Computer, in deren virtuellen Welten es Suchspiele und Virusduelle zu meistern gilt. Nur diesmal brecht Ihr in die Schule ein und nehmt am NetBattler-Turnier teil.

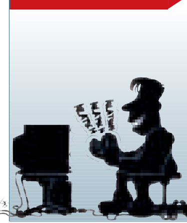
Beim Kampf mischt Capcom Action- und Rundenelemente: Megaman und Viren stehen sich auf je drei mal drei Feldern gegenüber, Ihr ballert mit der Armkanone und weicht Schüssen in Echtzeit aus. Alle 30 Sekunden dürft Ihr für Spezialattacken wie Extraenergie gefundene Chips benutzen, dann feuert Megaman Streuschüsse oder schwingt das Laserschwert. Neu ist der umfangreiche Navi-Manager, mit dem Ihr Megamans Talente mit Kampfchips beliebig arrangiert – so bringt Capcom mehr Taktik in die ständigen Kämpfe. Richtig interessant wird dieses Detail durch den neuen Link-Modus: Es gibt zwei Modul-Versionen (Weiß und Blau), die sich in puncto Obermotze und versteckte Spezialchips unterscheiden. Per Linkkabel könnt Ihr nicht nur die Talente tauschen, sondern auch gegen den Schützling eines Kumpels kämpfen – mit welchen neuartigen Spezialmanövern wird er Euch wohl diesmal überraschen? *oe*

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 67 %
Sound 74 %
69 % Spielspaß

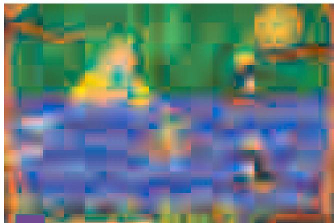
Update-König Capcom schlägt zu: erneut spaßiges Cyber-Abenteuer mit taktischen Action-Duellen.

Oliver Ehrle



Mach mal Ferien, Lan: Wie die Vorgänger ist "Megaman Battle Network 3" ein spaßiges Rollenspiel, das mit taktischen Echtzeitkämpfen und futuristischer Hacker-Handlung unterhält. Fans der Serie laufen allerdings schon zum dritten Mal durch Den-City und Schule, ein Ortswechsel wäre dringend nötig gewesen. Das verbesserte Talentsystem bereichert die Kämpfe, auf den Zick-Zack-Märschen durch die Cyber-Labyrinthe geht Euch das ständige Zufallsgeprügel aber trotzdem auf die Nerven. Ihr müsst Kerker systematisch nach Schlüssel-Items durchsuchen, bis zu drei Mal im selben Labyrinth – das ist für einen Neuling noch fordernd, aber routinierten NetBattlern schlafen die Hände ein. Vorteil für Link-Spieler: Im Wetteifer mit Kumpels wird die Extrasuche spannender.

The Muppets: On With The Show


GBA Vorsicht fettes Schwein: Miss Piggys Lust bedroht den armen Kermit.


GBA Rattenscharf: Der bärtige Küchenchef verkloppt gerne kleine Nager.

Im TV hat Jim Hensons aberwitzige Puppenbande bereits Kultstatus, jetzt dürfen Kermit & Co. auch in GBA-Gefilden ran. Eine lustige Show dürft Ihr dabei aber nicht erwarten, denn die Handheld-Experten von Vicarious Visions packen das berühmte Stofftier-Team in acht ebenso nett inszenierte wie schnell durchgespielte Mini-Aufgaben. Egal ob Ihr nun als dänischer Chefkoch via Bratpfanne gefräßige Ratten abwehrt, Kermit auf seiner Flucht vor Schweinelady Miss Piggy helft, mit Krummnase Gonzo über einen Motorrad-Parcours heizt oder dem Tier in "Parappa"-Manier einen grandiosen Konzertauftritt spendiert – zumeist gereicht strunzlangweiliges Ausweichen zum Sieg. Dementsprechend sehen selbst ganz kleine Zocker nach wenigen Minuten den Abspann und ärgern sich über die rausgeworfene Kohle – Finger weg! *tk*

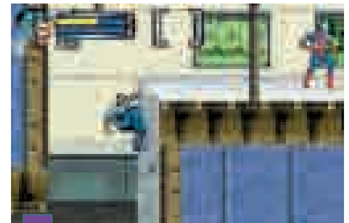
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: TDK
www.vvisions.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 70 % Sound 61 % **38 %** Spielspaß

Hübsch präsentierte, aber dafür unverschämt kurze Minispiel-Sammlung ohne Tiefgang.

X-Men 2: Wolverine's Revenge


GBA Wer viel schnetzelt, aktiviert den wirkungsvollen 'Berserker'-Modus.


GBA Klettermaxe: Dank Eurer Krallen kommt Ihr auch glatte Wände hoch.

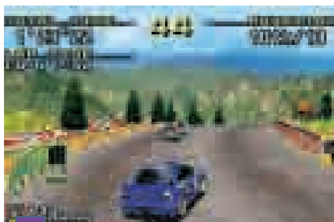
Und gleich nochmal: Die Fließbandwerkler von Vicarious Visions zeigen mit "X-Men 2: Wolverine's Revenge", dass der "Muppets"-Ausrutscher (siehe links) nur die berühmte Ausnahme von der Regel ist – der Handheldeinsatz zum Mutantenfilm erreicht wieder das Niveau ihrer üblichen Produktionen.
Kein Wunder, denn Klingenschlitzer Wolverine turnt sich durch ein Abenteuer, das dem vom Kollegen Bruce Lee (Test in MAN!AC 05/03) frappierend ähnelt: Hier wie dort prügelt Ihr Euch in schick inszenierten 2D-Optiken durch ganze Genarmeen, löst Schalterrästel und tretet gegen Obermotze an. Der Marvelheld setzt dabei weniger auf Schleichkunst, dafür gibt's dank seiner Klingen eine Handvoll gewitzter Ideen, die das Geschehen auflockern – Spaß macht's auf jeden Fall ganz ordentlich. *us*

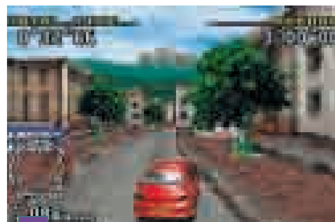
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.vvisions.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 79 % Sound 74 % **78 %** Spielspaß

Filmspiel mit Stil: Ansehnliche Actionprügelei mit schicker Optik und guten Ideen.

Sega Rally


GBA Seltene Begegnung: Andere Autos machen sich wie gewohnt rar.


GBA Der vierte Kurs durch die Stadt leidet am meisten unter Pop-Ups.

Sega lässt kaum einen Klassiker aus, wenn es um die Portierung auf den GBA geht: Diesmal geht der altehrwürdige Rennspielstar "Sega Rally" an den Start.
Der spielerische Ablauf hält sich streng ans Automatenvorbild: Grundsätzlich saust Ihr alleine über kurvige Offroadpisten in Winter- und Wüstenlandschaften. Nur gelegentlich taucht ein als rollende Schikane fungierender Konkurrent auf, den Ihr zwecks besserer Platzierung möglichst flott überholen solltet. Um die Langzeitmotivation zu steigern, gibt's neben einem Link-Modus zahlreiche freispielbare Boni wie schnellere Autos und versteckte Etappen. Leider geht der eigentlich ordentlichen Flitzerei technisch der Atem aus: Die Polygonoptik lässt mit arg niedriger Bildrate und stark grobpixeliger Landschaftsdarstellung kaum Rallye-Feeling aufkommen und bleibt um Klassen hinter "V-Rally 3" – wer Offroad mag, greift lieber zu letzterem. *us*

Entwickler: Sega Rosso, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA Grafik 59 % Sound 67 % **63 %** Spielspaß

Mittelprächtige Automaten-Raserei, die vor allem durch schwächelnde Optik enttäuscht.

The Revenge of Shinobi


GBA Kunterbunt, aber ohne Flair: die stillose, teils grobe Optik.


GBA Mau: Kloppen, Suchen, Springen – viel mehr habt Ihr nicht zu tun.

Wer immer noch mäkelt, auf dem GBA gäbe es zu wenige originäre Entwicklungen, stattdessen zu viele Umsetzungen oller 16-Bit-Kamellen, sollte sich "The Revenge of Shinobi" reinziehen. Bei dem Ninja-Geprügel handelt es sich nämlich leider nicht um die Konvertierung des gleichnamigen Mega-Drive-Klassikers. Vielmehr versuchten sich die Kalifornier 3D6 Games im Auftrag von Sega an einer brandneuen Episode der beliebten Shuriken-Saga – schade drum!
Mit Katana sowie zahlenmäßig begrenzten Wurfsternen zieht Ihr durch knapp zwei Dutzend seitlich, auf- und abwärts scrollende Bitmap-Levels. Dabei gilt es im Sekundentakt Gegner zu plätten, Sprungeinlagen zu bewältigen und Schalter bzw. Schlüssel zu finden. Was schon mal nerven kann, denn das Ablaufen der teils verschachtelten Welten langweilt dank eintönigem wie undynamischem Spielablauf schnell. Fazit: Lahmes Gekloppe mit großem Namen. *cg*

Entwickler: 3D6 Games, USA
Hersteller: Sega/Infogrames
www.3d6games.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 58 % Sound 39 % **45 %** Spielspaß

Leichenfledderei: Tumbes Jump-'n'Slash, das mit dem 16-Bit-Klassiker nur den Namen gemein hat.

SECOND HAND

SUCHE

SEGA

Suche **Sega Dreamcast** mit Memory Card und den Spielen Dead or Alive2, Soul Fighter und Virtua Fighter3, zahle bis zu 100 Euro, sollte alles in gutem Zustand sein. Bitte nur aus Hessen und Umgebung melden.
Tel. 06126/224719
(ab 18 Uhr, Sa-So ab 15 Uhr)

SONSTIGES

Suche laufend **Videospiele & Konsolen** aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – auch komplette Sammlungen.
Tel. 0160/97933018

Für Dreamcast: Shenmue2, Horrorspiel, für beide bis 100 Euro.
Tel. 06202/25694 (ab 20 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Metroid Prime 35 Euro, Star Wars Rogue Leader 20 Euro, Mario Party4 25 Euro, Burnout 20 Euro, Super Mario Sunshine 20 Euro, Luigi's Mansion 15 Euro, Super Smash Bros. Melee 20 Euro.
Tel. 05042/52226

Verkaufe halbes Jahr alten **GBA** inkl. Advance Power Light, Akku, Lupe System und GBA original Tasche, originalverpackt für 65 Euro, alles inkl. Porto/Verpackung.
M. Kauling, Stettiner Weg 4, 48612 Horstmar

Rollenspiel **Chrono Trigger (us)** + original Soundtrack für Super Nintendo. Außerdem Final Fantasy2+3 (nur Modul + Anleitung) für Game Boy. Spielezeitschrift Video Games von Ausgaben 6/92 bis zum Ende.
Tel. 0160/92606491 (ab 17 Uhr)

SEGA

Dreamcast mit Autogramm von Tommy Haas + Virtua Tennis2 50 Euro, Spiele Halo, Amped, Jet Set Radio, Sega GT 2002, Pikmin je 20 Euro, alles in Originalverpackung + Top-Zustand.
SMS: 0160/92906546

Dreamcastspiel **Virtual On** (jp, neu, originalverpackt) 60 Euro, Virtual-On-Figuren von Kayido, also neu, z.B. RVR-42 Cypher, o. Temjin-limited, habe auch Neo-Genesis-Figuren (neu) und diverse andere.
Tel. 07191/9303907 (ab 20 Uhr)

Diverse **Merchandise-Figuren**, darunter Mechs (u.a. Limited Edition) der Sega-Serie Virtual On, Neon Genesis, House of the Dead, Soul Calibur usw., alles neu und originalverpackt. Alles us/jp Import.
Tel. 07191/9303907 (ab 20 Uhr)

! **Seit dem 1. April 2003** gilt in Deutschland das neue Jugendschutzgesetz: Ab sofort sind die USK-Altersempfehlungen verbindlich, Ihr dürft also Eure Spiele nur noch an Leute des entsprechenden Alters verkaufen. Oldies ohne USK-Prüfung und Importe dürfen grundsätzlich nur noch an Volljährige verkauft werden, außerdem müsst Ihr als Versender für entsprechende Sicherheitsvorkehrungen wie z.B. Postversand nur gegen Identitätsnachweis sorgen. Wenn Ihr zukünftig eine Kleinanzeige in der MAN!AC veröffentlichen wollt, übernehmt Ihr die Verantwortung für die ordnungsgemäße Einhaltung aller relevanten Vorschriften.

Verkaufe **für Sega Saturn**: Sega Rally, Fighting Vipers, Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon, alle jp, je 40 Euro.
Tel. 0175/7925925 (ab 16 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe **PS2** mit 2 Controller, 2 Memory Cards, Sony DVD-Kit + 6 Spiele: Mortal Kombat Deadly Alliance, Die Sims, Drakan, Virtua Fighter 4 Evolution, No One Lives Forever usw., alles mit Originalverpackung für 320 Euro.
Tel. 0179/7429589

PSone inklusive Originalverpackung, 2 original Sony-Joypads sowie Colin McRae2, Syphon Filter3, Tony Hawk's Pro Skater4, Tekken3, Sledstorm, Ridge Racer Type4 und 2 große Memory Cards, VB 199 Euro.
Tel. 0179/2725312 (bis 21 Uhr)

11 Top PS2-Spiele + Demo-CDs + Cheat-CDs + G-Con2 (Lightgun) für 250 Euro.
Erwin Streifer, Reichenberg 43, 94566 Riedlhütte

XBOX

Verkaufe **Xbox-Spiel** Tom Clancy's Splinter Cell ca. 40 Euro.
Tel. 05921/32701 (ab 14 Uhr)

Microsoft Xbox-Konsole, ca 10 Wochen alt inkl. Originalverpackung sowie 2 Controllern und 13 Spielen (Racing Evoluzione, Halo, Dead or Alive3, Star Wars usw.) sowie über 20 spielbare Demos. NP 1100 Euro, VB 699 Euro.
Tel. 0179/2725312 (bis 21 Uhr)

Xbox (mit noch bestehender Garantie) nur 1x benutzt, wie neu, plus 2 Controller, über 20 spielbare Demos sowie 13 Spiele (Halo, Quantum Redshift, Battle Engine Aquila usw.), NP 1200 Euro, VB 699 Euro.
Tel. 0179/2725312 (bis 21 Uhr)

EXOTEN/OLDIES

Für PSone: Salamander, Gradius, Twinbee Deluxe, Lunar1+2, Einhänder, Suikoden1+2, Sexy Parodius, Parodius3, Thunderforce5, Raystorm + Raycrisis, Metal Slug1+X, Gradius Gaiden usw., Preis 29-79 Euro.
Tel. 04934/201

C64 mit Zubehör, Amiga mit Festplatte, 1MB Speichererweiterung, Sega Saturn 8 MB Erweiterung inkl. 13 Spiele, Xbox Controller und verschiedene Spiele für Xbox zu verkaufen. Preise VB, tausche auch.
Tel. 0177/3644443

Verkaufe, tausche, kaufe mehr als **100 Arcade-Jamma-Platinen**, 21 Neo Geo MVS-Module, 1-4 SlotBoards, MAK-Konsole, Neo Geo AES Modul-Konsole mit 3 Spielen, Memory Card und Joyboard. Mega Drive, Dreamcast, PSone, PS2-Spiele.
Tel. 09261/629282

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Home/CD-MVS-Titel**. Biete z.B. King of Fighters, Metal Slug, Samurai Shodown, viele jp. Spiele.
T. 0171/6751597 (Timo, ab 18 h),
Mail: info@lbfilm.de

SONSTIGES

Massenweise Spiele für Mega Drive, Mega CD2, 32X, Game Gear, Master System, Saturn, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, Dreamcast, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD. habe über 500 Spiele, viele Raritäten.
Tel. 06253/21626

Game Boy Advance + Zubehör + Spiele, Spiele für PS2 + Gamecube, alles VB.
Tel. 02103/80824

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für PS2, Xbox und Gamecube. Suche günstig Konsolen aller Art.
Tel. 0174/7113659,
0160/93071138

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,75 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2,75 Euro in Briefmarken beilegen (5x 55 Cent-Briefmarke).

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe. Ich verpflichte mich, gemäß dem neuen Jugendschutzgesetz dafür Sorge zu tragen, dass beim Verkauf die Kontrolle des Alters beim Empfänger hinreichend sichergestellt ist.

Zelda-Kritik

Ich muss doch mal wieder etwas schreiben, diesmal zu Eurem etwas euphorischen "The Wind Waker"-Test. Eines vorweg: Das Spiel gefällt mir gut, es macht Bock, die Grafik, der ich anfänglich eher skeptisch gegenüber stand, passt überraschend gut zur "Zelda"-Welt.
Aber: Ich verstehe nicht, warum Ihr die arge Innovationslosigkeit als neue Referenz geradezu feiert. "The Wind Waker" ist das erste "Zelda"-Spiel, bei dem ich beim Zocken immer wieder so ein 'Das hatten wir doch schon mal'-Gefühl hatte. Bot "Majora's Mask" wenigstens in Sachen Story frischen Wind, so kommt "The Wind Waker" sowohl Story- als auch Gameplay-mäßig wieder mit seit Jahr und Tag gleichem Konzept daher: Finde Bumerang, Bogen, Enterhaken, Bomben und Masterschwert, besiege Ganon und rette Prinzessin Zelda. Sogar die Sidequests kommen dem treuen "Zelda"-Spieler allesamt bekannt vor. Und aus der Ocarina wurde kurzerhand ein Taktstock gemacht. Also bitte, wenigstens ansprechen hättet Ihr den Mangel an neuen Ideen können. Stattdessen wird Althergebrachtes als neue Genre-Spitze verkauft. Das Ozean-Konzept ist neu, drei oder vier Items sind neu. (...)
Dennoch finde ich es bedenklich, wenn man ein Spiel zockt und einem so vieles sofort bekannt vorkommt. Die Kritik an diesem offensichtlichen Problem ließ der Test vermissen. Weder die Story noch das Inventar haben große Neuerungen erbracht.
Das nächste "Zelda" sollte jedenfalls deutlich frischere Ideen bieten. Das Instrumenten-Feature ist nach Ocarinas, Gitarren, Tröten, Trommeln und Taktstöcken schon am Ende. Wundern würde es mich nicht, wenn Miyamoto den armen Link das nächste Mal die Rumbarasseln schwingen lässt. Auch das restliche Inventar hätte man schon mit "The Wind Waker" etwas radikaler renovieren können. Miyamoto braucht ja nix Neues zu erfinden. Blickt er 13 Jahre zurück ins Spielerepertoire des Master Systems, so findet er in "Golden Axe Warrior" sicherlich einige gute Ideen. Zaubersprüche, Äxte, verschiedene Boote – im Vergleich zu "Zelda" geradezu ein Sammelsurium frischer Ideen. Ich habe keineswegs von "The Wind Waker" erwartet, dass es das Genre neu definiert. Allerdings enttäuscht es im Nachhinein doch, dass so viel Altes geboten wird. Eine Wertung im 90er-Bereich ist damit nicht gerechtfertigt.
Und nebenbei: Comic-Stil hin oder her – ich weiß nicht, ob man die teilweise geradezu ins Auge stechende Polygonarmut einiger Locations noch mit dem Totschlag-Argument Zeichentrick abtun kann. Ebenso schade, dass sich die hübsche, witzige Mimik ausschließlich auf die Hauptcharaktere beschränkt. Bei mir ist weiterhin das Spiel nach dem Kampf gegen den Boss vom verwunschenen Hain abgestürzt: Ein Bug, der wohl nicht nur mich verärgert hat. Auch überraschen die teilweise sehr heftigen, wenn auch seltenen Clippingfehler. (...) So bleibt letztendlich ein ohne Frage gutes Spiel, was aber durch Innovationsmängel und nicht immer überzeugende Technik auf lange Sicht doch recht leidet.

Michael Möller, via E-Mail



Ja, es kommen in "The Wind Waker" bekannte Items vor. Ja, einige Szenarien strotzen nicht gerade vor Polygonen. Ja, es gibt vereinzelte Clipping-Fehler und ja, die Ähnlichkeit zwischen der Ocarina und dem Taktstock lässt sich nicht leugnen. Aber, was hast Du erwartet? "Zelda" ist nun mal ein Abenteuer-Spiel mit bestimmten Zutaten und kein waffenstarrender Ego-Shooter.
Unserer Meinung nach bietet "The Wind Waker" genügend Neuerungen, die mitunter sogar sehr innovativ ausgefallen sind. Als Beispiele seien hier Tingles Hilfestellung via GBA-Link und der noch nie in dieser Perfektion dagewesene Comic-Look genannt. Außerdem darfst Du bei aller Kritik zwei Sachen nicht vergessen: So genial "Ocarina of Time" vor einigen Jahren auch war, es beinhaltete zum Großteil spielerische Elemente des SNES-Vorgängers ("A Link to the Past") und erlangte den legendären Ruf vor allem durch die hervorragende Transformation dieser Bausteine in die dritte Dimension. Und zweitens spielt "The Wind Waker" immer noch auf einem ganz anderem Level als alle Konkurrenz-Produkte. Action-Adventure wie z.B. "Blood Omen 2" oder "Dark Cloud" sind sehr gute Titel und rangieren dementsprechend in den 80er-Wertungsregionen. Das aktuelle "Zelda" lässt die angesprochenen Nebenbuhler in puncto Leveldesign, Aktionsmöglichkeiten, Rätselgehalt und Perfektionsgrad jedoch dermaßen weit hinter sich, dass alles unter 90% Spielspaß eine glatte Fehlwertung darstellen würde – bahnbrechende Innovationen hin oder her!

Insel-Koller

Ich bin ein begeisterter Leser Eures Magazins und zocke als 57-jähriger leidenschaftlich gerne Rollenspiele – ist das nicht herrlich verrückt? Nun liebe Freunde hoffe ich sehnlichst auf Eure Hilfe, denn Folgendes geschah Ende April beim Zocken von "Final Fantasy 10": Mittendrin bekam ich einen regelrechten 'cerebralen Crash', mir wurde urplötzlich extrem schwindelig und zum Brechen übel. Erst nach einigen Stunden vermochte ich von meiner Matte aufzustehen, entsetzlich wackelig und hundeelend. Dieser Zustand hält bis heute an, manchmal geht es mir am Abend etwas besser, aber ich fühle mich absolut nicht in der Lage, an Spielen auch nur zu denken.
Nun hoffe ich ganz stark auf einen Rat von Euch. Was ist da passiert mit mir? Natürlich habe ich mich kaum an Spielpausen gehalten, sondern täglich viele Stunden quasi nonstop nach Herzenslust gezockt. Habe ich womöglich ein 'Playstation-Syndrom', oder hatte ich eine 'cerebrale Thrombose'? Hiesige samoanische Ärzte wissen leider gar keinen Rat.
Ich wäre Euch zutiefst von Herzen dankbar, wenn Ihr mir nützliche Hinweise geben könntet, wie ich mich nun verhalten soll. Wie lange sollte ich nicht mehr spielen? Ist z.B. auch normales Fernsehen schädlich? Gibt es aus Eurer Erfahrung irgendwelche Medikamente, die ich mir dann zur Not aus Deutschland schicken lassen könnte?
Ich wünsche mir nichts sehnlicher, als dass ich bald wieder mit samoanischen Kids aus der Großfamilie und Nachbarschaft zocken kann. Super-Games wie z.B. "Summoner" und "Summoner 2" stehen verlassen im Bücherregal – es ist wirklich todtraurig ohne Videospiele. Zumal es hier im kleinen Dorf Vaisala praktisch nichts anderes gibt, weder Kino, Disco, Restaurant, etc. – absolut tote Hose, nothing at all. Ansonsten finde ich MAN!AC großartig gemacht, hoffentlich werde ich bald wieder einigermaßen gesund, mein Gott. Für jeden auch noch so kleinen hilfreichen Hinweis und Rat bin ich Euch von Herzen dankbar! In der Hoffnung, bald von Euch zu hören. Herzlichst Tofa Soifua,

Helmut Bayer, Vaisala, Samoa

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

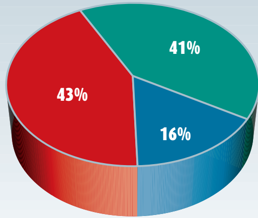
Das Dr. MAN!AC-Team rät: Zocken ohne Pausen ist genauso gefährlich wie das regelmäßige Glotzen nachmittäglicher 'Ich hatte mit meiner Videospielkonsole Sex – bin ich pervers?'-Talk-Shows oder der ungebremste Konsum von 'exklusiven' Schmuddel-Reportagen auf einigen Privatsendern. Die Diagnose 'cerebrale

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.7

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 05/03 ging es um die New-Generation-Konsolen. Wir fragten Euch, ob Ihr mit der aktuellen Hardware zufrieden seid oder schon nach neuen Spielemaschinen lechzt. Hier das Ergebnis:

A Ich bin mit meiner Konsole zufrieden.
B Kommt drauf an, was sie Neues bieten.
C Ich kann es kaum erwarten, die neuen Konsolen mein Eigen zu nennen.

Thrombose' kommt dabei der Wahrheit schon ziemlich nahe, wobei wir eher auf einen temporären Infarkt des Spielezentrums in der Großhirnrinde tippen – sofern eine Fernanalyse Deines Zustandes überhaupt möglich ist. Vielleicht können Dir ja ebenfalls unter diesen Symptomen leidende MAN!AC-Leser weiter helfen. Schreibt uns Eure Therapie-Vorschläge!

Gewalt-Overkill

Ich möchte nun auch mal meinen Senf (extra scharfen versteht sich) zum Thema Gewalt in Videospielen und zum neuen Jugenschutzgesetz abgeben. Meiner Meinung nach kann man jetzt wenigstens zu den Leuten, die Videospiele für das Werk des Teufels halten und den Grund für den Amoklauf in Erfurt scheinbar kennen, sagen: "Hey, die Spiele werden jetzt ausreichend gekennzeichnet, also reg' Dich nicht auf." Oder so ähnlich. Aber im Ernst: Wer ein gewalttätiges Spiel haben will, der bekommt es auch! Gebrannt oder gleich im Handel, weil die Verkäufer eben verkaufen möchten und es Fakt ist, dass nicht alle auf die Kennzeichnung achten. Meiner Meinung nach sollten sich die Entwickler einfach nur ein bisschen zurückhalten, was Gewalt angeht. Das heißt: Blut okay, Dämonen verprügeln okay, aber es sollte halt nicht wirklich gewaltverherrlichend sein. Wenn ich das schon höre: In "GTA: Vice City" (dt.) kann man mit einer Prostituierten schlafen und sie dann tot treten! Das ist pervers. "GTA" ist doch ein klasse Spiel, das sowas nicht nötig hat! (...)
Mir ist es zum Beispiel lieber, in "Onimusha" ein paar Gegner zu verprügeln (Dämonen), als in irgendeinem Ego-Shooter Leute abzuknallen. Aber sowas ist Geschmackssache. Ich kann es jedoch echt nicht ab, wenn total gewalttätige Videospiele hergestellt werden! Denn: Die ziehen doch die ganze Branche in den Dreck! Mein Fazit: Ich will vernünftige Videospiele, die NICHT solche Szenen wie die oben beschriebene "GTA"-Situation enthalten. Ich will weiterhin Dämonen metzeln, ich will Spaß haben. Ich möchte aber nicht Spiele kaufen, die wirklich gewaltverherrlichend sind. Aber wo ist die Grenze zur Gewaltverherrlichung? Mein Appell an die Entwickler: Nicht übertreiben mit der Gewalt, auch wenn es ein lukratives Geschäft verspricht. Immerhin wollen wir ja nicht, dass Videospiele ganz verboten werden (klingt utopisch, aber wer weiß? In einigen Ländern...).

Jaunty, via E-Mail

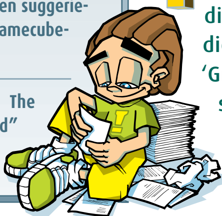
Über das Thema Gewalt in Videospielen kann man endlos diskutieren, ebenso wie über die von Dir angesprochene 'Grenze des guten Geschmacks'. Für den einen ist letztere schon beim Schießen auf menschenähnliche Polygon-Figuren erreicht, andere Zocker sehen auch über das virtuelle Zerstückeln von Gegnern hinweg – sei's nun spielrelevant oder nicht. Wir stehen sinnlosem Gemetzel und ausufernden Blutorgien ebenfalls kritisch gegenüber: Kurzfristig machen herumfliegende Gliedmaßen und Fontänen roten Lebenssaftes vielleicht an. Hat man sich daran erstmal satt gesehen, zählt der Inhalt des Spiels – und der lässt bei vielen Ultra-Brutalo-Titeln meist zu wünschen übrig.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Einen dicken Bock haben wir in der letzten Know-how-Rubrik geschossen – die Bilder zeigen den berühmten 'Competition Pro'-Joystick und nicht wie angegeben einen 'Quickshot'. Zur Strafe muss Autor Olli Ehrle sämtliche 'Competition Pro'-Exemplare der Redaktionskollegen auf Vordermann bringen.

MEA CULPA: Verwirrung beim PAL-Test von "Syberia" in MAN!AC 06/03 – natürlich haben wir die PS2-Fassung von Microids Adventure unter die Lupe genommen und nicht wie die orangen Farben suggerieren eine (nicht geplante) Gamecube-Version.

UPDATE: "Freedom: The Battle for Liberty Island" heißt nun "Freedom: Soldiers of Liberty".



Netzwerk-Spaß

Sieht man sich die derzeitige Entwicklung der Branche an, dann scheinen nun goldene Zeiten für Videospieler mit Hang zum Online-Gaming hereinzubrechen – gut so. Schließlich schielte man lange genug neidisch ins PC-Lager. Was ich dabei nicht ganz verstehe (und dies bei einem Spiel-Erfahrungsschatz seit 1986): Weshalb wurden die Rufe nie lauter, wenn es um die Möglichkeit des Konsolen-'Intranetzes' ging. Stets fiel bei Konsolen (durchliefen sie mehrere Modellzyklen) die Link-Option zuerst unter den Tisch.
Das Henne-Ei-Dilemma, was war zuerst (nicht) da? Entwickler, die die Link-Funktion einfach ignorierten oder die Hersteller, die die Option abschafften. Co-Op-Modi machen doch unheimlich Spaß (auch sie werden sträflich ignoriert, positiv dagegen z.B. "Baldur's Gate Dark Alliance")! Die logische Konsequenz wäre doch, die launige Link-Funktion zu nutzen! Das verstehe mal einer. Anscheinend muss man erst kostenpflichtig daherkommen, damit die Leute sich mal überlegen, wie witzig es gewesen wäre, "Phantasy Star Online" zu Hause zu viert im kleinen, gemütlichen Intranet zu zocken – schade.

Rudolf Inderst, via E-Mail

Bislang fiel eine vorhandene Link-Schnittstelle nur bei einer Konsole der Rationalisierungsschere zum Opfer – und zwar beim Modellwechsel von der Playstation zur PSone. Sony vollführte diesen Schritt jedoch erst nach reiflicher Überlegung und Analyse der Linkkabel-Verkaufszahlen. Letztere waren über mehrere Jahre so verschwindend gering, dass kein Aufschrei der Entrüstung folgen würde. Das Problem bei der Vernetzung von mehreren Geräten ist schlichtweg der gigantische Materialaufwand: Neben mehreren Konsolen braucht man mehrere Fernseher, Spiele, Linkkabel und nicht zu vergessen entsprechend Platz. Nur wenige Zocker sind anscheinend bereit, diese Mühen auf sich zu nehmen. Übrigens: Alle aktuellen Konsolen lassen sich für Multiplayer-Duelle verlinken, sogar der Gamecube (siehe "Mario Kart"-Preview auf Seite 17).

In der Kürze...

Ich lese Euer Heft zum ersten Mal und bin überrascht von der Qualität Eurer Artikel – Ihr seid so schön unbunt, dass ich richtig Frühlingsgefühle bekomme. Beantwortet Ihr eigentlich jeden Leserbrief? Was macht Ihr mit den vielen Vorabversionen? Bevor diese bei Euch vergammeln, schickt sie mir. Könntet Ihr bitte die komplette "Resident Evil"-Story abdrucken – natürlich in Kurzform?

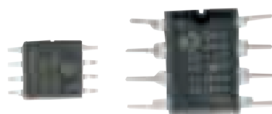
Robert Schittko, Schöneck

Bei der monatlichen Flut an Leserbriefen bleiben wohl oder übel einige Fragen auf der Strecke. Wir versuchen jedoch, immer wiederkehrende Themen exemplarisch zu beantworten. Vorabversionen wandern ausschließlich in unser Redaktionsarchiv – sorry! Zur Story von "Resident Evil": Dubiose Wissenschaftler entwickeln Killer-Virus, Virus entweicht, Menschen und Tiere mutieren zu blutrünstigen Wesen, S.T.A.R.S.-Spezialkommando soll dem Spuk ein Ende setzen – kurz genug? Ausführliche Infos gibt's z.B. unter http://db.gamefaqs.com/console/psx/file/resident_evil_plot.txt

KNOWHOW

Lichtdimmer für den GBA

Chips nach Maß: Der Winzling links wurde speziell für das kompakte GBA-SP-Gehäuse konstruiert, der dickere Afterburner-Dimmer (Mitte) passt besser ins alte GBA-Modell.







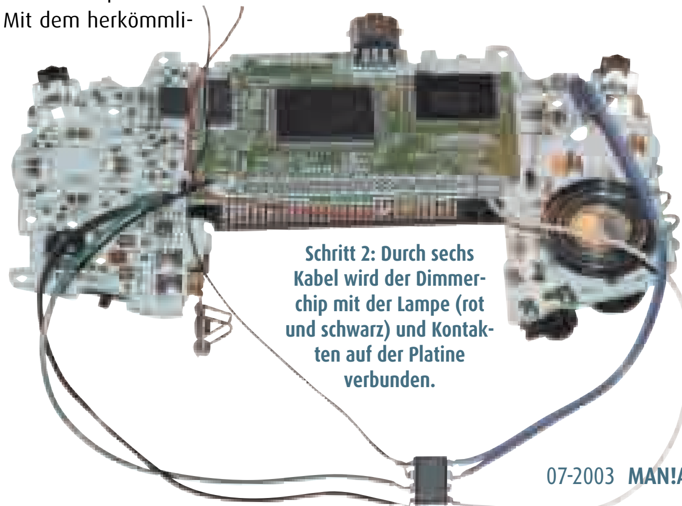
Wollt Ihr die Beleuchtung Eures Game-Boy-Displays komfortabler gestalten? Wer die Afterburner-Lampe (MAN!AC 08/02) im alten Advance oder die Nintendo-Leuchte im GBA SP dimmen will, musste bislang eine Scharte ins Gehäuse schneiden und dort einen Drehregler anbringen. Schonende Abhilfe schaffen die Dimmerchips für beide Handheld-Modelle: Nachdem Ihr dieses Bauteil in Euren Game Boy gelötet habt, könnt Ihr die Helligkeit der Lampe mit zwei Tastenkombinationen (Select+A und Select+B) regulieren. Die Chips helfen Euch obendrein Strom zu sparen: Wird 20 Minuten keine Taste gedrückt, schalten sie die Lampe aus! Dank Schutz- und Speicherfunktion sind Eure Einstellungen vor versehentlichem Wechsel und nach dem Ausschalten des Handhelds geschützt. Genaue Verkabelungspläne liegen beiden Chip-Modellen bei, Ihr könnt sie zudem online abrufen.

Afterburner-Umbau: Der Afterburner-Dimmer kostet (z.B. bei www.wolfsoft.de) 15 Euro, für den Umbau benötigt Ihr außerdem einen kleinen Kreuzschraubenzieher, Isolierband, Löt-Ausrüstung und den Spezialschraubenzieher fürs GBA-Gehäuse (15 Euro). Ihr löst die Schrauben an der Unterseite und öffnet das Handheld. Dann entfernt Ihr drei Schrauben und das LCD-Flachbandkabel von der Hauptplatine, damit Ihr sie heraus nehmen könnt. Der Chip wird mit zwei Kabeln in die Stromversorgung der Afterburner-Lampe eingebunden und mit vier Kabeln an die Platine gelötet. Abschließend isoliert Ihr den Dimmerchip, fixiert ihn in einem Hohlraum im Gehäuse und schraubt den Game Boy wieder zusammen. Mit etwas Löt-Erfahrung sollte der Umbau kein Problem darstellen, da Ihr dabei keine Chips oder andere Bauteile des Handhelds berührt.

GBA-SP-Umbau: Der Dimmerchip für den GBA SP kostet (z.B. bei www.liksang.com) 10 Euro, der Einbau ist aber komplizierter.

Mit dem herkömmlichen GBA-Schraubenzieher lässt sich das Handheld nicht öffnen: Entweder wartet Ihr bis ein Händler das neue Werkzeug anbietet oder Ihr stemmt die Schrauben mit einem feinen Schlitzschraubenzieher auf und tauscht sie anschließend gegen normale Pendants aus. Wegen der kompakteren Technik braucht Ihr einen sehr feinen Lötkolben und eine ruhige Hand: Beachtet allein den Größenunterschied zwischen den beiden Chip-Modellen (links oben)! Zwei Kabel werden an Pins der Modulschnittstelle gelötet und vier an Kontakte auf der anderen Seite der Platine: Zum Glück liegen hauchdünne Litzen bei. *oe*

Schritt 1: Ihr öffnet das Gehäuse Eures Handhelds (hier der Game Boy Advance) und löst Schrauben sowie das Flachbandkabel an der Platine.



Schritt 2: Durch sechs Kabel wird der Dimmerchip mit der Lampe (rot und schwarz) und Kontakten auf der Platine verbunden.

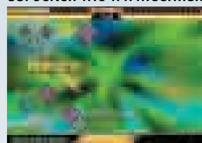
Günstiger Umschalter



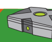
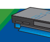
Mit dem 'AV-Selector' für 20 Euro verkauft Wolfsoft einen günstigen Wechselschalter, der Fernseher oder Videobeamer mit drei Geräten wie DVD-Player und Konsole verbindet – das klappt sowohl mit AV- als auch mit YUV-Kabeln.

Kostenlos tanzen

Ihr habt Euch eine Tanzmatte für PSone gekauft, aber die wenigen Spiele schon längst durch gestampft? Mit PC, Internet-Anschluss und USB-Adapter für Playstation-Controller besorgt Ihr Euch Nachschub: Das kostenlose Tanzspiel "Step Mania 3.0" gibt's unter www.stepmania.com als Download, die nötige Musik samt Grafiken und Schrittfolgen tauscht die Tanzfreak-Gemeinde auf Seiten wie www.ddrmaniax.net. Sogar Wettbewerbe finden statt: Wer mixt und programmiert die beste Show? Sucht in den Foren nach den Regeln!

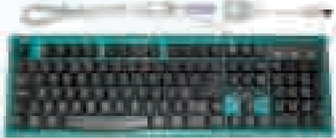


Knowhow-Themen im Überblick

Powerboard

Datel greift verzweifelten "Phantasy Star Online"-Pad-Tippern unter die Arme und veröffentlicht eine schicke PC-Tastatur mit Gamecube-Adapter. Das 'Action Replay' (ab V 1.07) erkennt das Powerboard automatisch und nutzt drei Sondertasten für Codes. Einzig der schwammige Tasten-Druckpunkt gibt Anlass zur Kritik.



Anbieter:	Bigben
System:	Gamecube
Preis:	ca. 30 Euro

Tipp-Hilfe für "PSO"-Veteranen und 'Action-Replay'-Zocker: Chats und Cheats sind im Nu eingegeben. Unter der schicken Hülle verbirgt sich eine PC-Tastatur mit drei Sondertasten.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Colt Python 357 Magnum

Über Mangel an Lightguns können sich Playstation-Besitzer wahrlich nicht beklagen. Nun bereichern Bigben mit ihrem langläufigen Magnum-Colt das große Sortiment und sprechen damit vorrangig alle Konsolen-Cowboys an. Leider mutet die riesige Wumme durch die verwendeten Materialien ein wenig billig an, wofür auch der lange Abzug und die unergonomische Anordnung der A-, B- und Start-Knöpfe sorgt. Die abschaltbare Rumble-Funktion und die 'G-Con2'-Kompatibilität gehören mittlerweile zum Standardrepertoire einer jeden Lightgun. Akzeptabel dagegen ist der Mini-Stick am Griffrücken, der das Steuerkreuz ersetzt und nur sehr kleine Schaltwege benötigt. Der Hauptvorteil gegenüber Namcos 'G-Con' ist allerdings die Gewichtsverteilung – so kippt Euch nach längerem Spielen die Kanone nicht vorn über, da das Hauptgewicht im vollgummierten Griff sitzt. Erst nach längerer Spielzeit melden sich schmerzende Arme. Witzig: Der verkappte C-Knopf am Spannhahn.



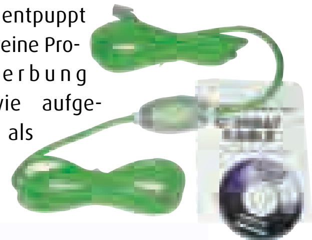
Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Großer Revolver für PS2-Westernhelden, der dank guter Gewichtsverteilung punktet – durchschnittliche Qualität und ungünstige Buttonanordnung fallen aber negativ auf.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Combat Cable

Unter dem martialischen Namen 'Combat Cable' verbergen sich zwei giftgrüne Ethernet-Kabel und ein passender Hub-Adapter, um zwei Xbox-Konsolen in einem LAN zu verbinden. Die ganze Prozedur ist selbsterklärend: Einfach Kabel und Adapter an die Xbox stecken, fertig! Unterstützt werden alle Spiele mit Systemlink (z.B. "Halo"). Zum Anschluss an Router, Netzwerk oder Breitbandanschluss können die Kabel auch genutzt werden. Die beigelegte DVD entpuppt sich als reine Produktwerbung statt wie aufgedruckt als 'Online Player Guide'.



Hersteller:	Bigben
System:	Xbox
Preis:	ca. 18 Euro

Kabel und Hub für ein kleines Heimnetzwerk: Leider können aber nur 2 Xbox-Konsolen Kontakt aufnehmen – das aber fällt selbst dem Laien nicht schwer.

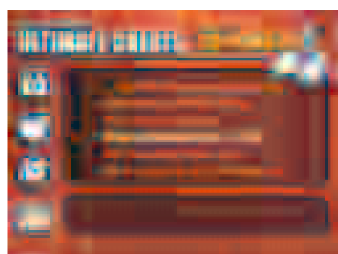
MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Ultimate Cheats



Die 'Ultimate Cheats'-CDs ermöglichen das Schummeln auch ohne 'Action Replay'. Folgende Titel sind bisher für die PS2 erschienen: "Splinter Cell", "Die Sims", "Herr der Ringe", "GTA 3", "GTA: Vice City" (dt.), "Final Fantasy 10", "Tekken 4", "Gran Turismo 3", "Metal Gear Solid 2", "The Getaway" und "Medal of Honor Frontline". Die Handhabung ist kinderleicht: Disk booten, Cheats auswählen, dann Spiel einlegen und starten. Meist werden die Codes im Speicher gehalten – bei "GT3" z.B. wird aber ein Spielstand auf Memory Card generiert. Neben Unsterblichkeit, unendlich Munition oder Geld sind ebenso lustige, wenn auch sinnfreie Cheats dabei, wie Mini-Köpfe in "Tekken 4" oder das Anhalten der Spielzeit bei "GTA 3". Leider funktionieren manche Cheats nicht in Kombination miteinander. Ob die Disks den Preis wert sind, ist fraglich, denn ein 'Action Replay' (das über 400 Spiele unterstützt) ist schon für ca. 40 Euro zu haben. Außerdem sind viele Cheats auch ohne Zusätze aktivierbar – ein Blick ins 'Last Resort' genügt!



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 13 Euro

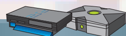
Cheat-Disks für beliebte PS2-Spiele, die vor dem Zocken eingelegt werden. Pro Disk gibt's 10 bis 30 Cheats – leider wird jeweils nur ein Spiel unterstützt.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Free Bird**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Logic 3	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** gute Ergonomie und ohne störendes Kabel; leider sehr hoher Preis.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

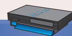
LAST RESORT



NBA STREET VOL. 2

Cheat-Modus:
Um die Cheats anzuwenden, wählt Ihr zunächst ein beliebiges 'Pick Up'-Spiel und gebt dann Eure ID ein. Jetzt erscheint am unteren Bildschirmrand die Botschaft 'Enter codes now'. Während Ihr die Kombinationen benutzt, müsst Ihr auf der PS2 die **L1**-, auf der Xbox die **L**-Taste gedrückt halten. In unsere Liste findet Ihr die PS2-Codes unter blauer, die Xbox-Combos unter grüner Schrift.

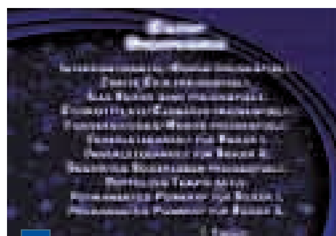
PS2:
Unendlich Turbo
■ ■ ▲ ▲
Große Köpfe
● ■ ■ ●
Kleine Spieler
▲ ▲ ● ■
ABA-Ball
● ■ ● ■
Alle NBA-Legends
■ ▲ ▲ ●
Alle Felder
■ ▲ ▲ ■
Alle Jerseys
■ ▲ ● ●
Explosive Ränder
● ● ● ▲
Einfache Zweipunktwürfe
▲ ● ■ ▲
Xbox:
Unendlich Turbo
X X Y Y
Große Köpfe
B X X B
Kleine Spieler
Y Y B X
ABA-Ball
B X B X
Alle NBA-Legends
B Y Y X
Alle Felder
X Y Y X
Explosive Ränder
B B B Y
Einfache Zweipunktwürfe
Y B X Y



BLACK & BRUISED

Tough, clean Cheats:
Im Setup-Menü des brandneuen Comic-Boxers findet Ihr unter anderem die Einstellung 'Cheats'. Hier könnt Ihr sämtliche Kombinationen aus unserer Liste eintippen, um die Zeilen aus Fragezeichen in aktivierte Mogeleien zu verwandeln. Die Cheats für 'Unverwundbarkeit' und 'permanente Power-Ups' könnt Ihr auf beiden Controllern für beide Spieler freischalten.

Alle Boxer
Start ✖ ● ■ ■ R1 R1 ■ ● ✖
Start
Unverwundbarkeit für Spieler 1 & 2
Start ✖ ✖ ● ● R1 R1 ■ ■
Start
Turbo-Modus
Start 10 mal R1 Start
Permanente Power-Ups für Spieler 1 & 2
Start ✖ ● ✖ ● ✖ ● ■ ■ ■
Start
Konversations-Modus
Start R1 ✖ ● ✖ ● ✖ ● ■ ■ ■
Start
Interkontinental-Modus
Start ✖ ✖ ✖ ● ● ● ■ ■ ■
Start
Alternativkostüme
Start ✖ R1 ● ■ Start
Gesamtes Boxerleben freigespielt
Start ✖ ■ ● R1 ✖ ■ ● R1
Start
Schrottplatz-Szenario
Start ● R1 ■ ● R1 ✖ ■ ● R1
Start



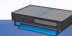
PS2 So sieht der Cheat-Bildschirm aus, wenn alle Codes eingetippt wurden.



IRIDION 2

Levelpasswörter:
Die Codes für alle 15 Level von "Iridion 2" haben wir hier für Euch zusammengetragen. Die Codes gelten allerdings nur für den Easy-Modus des Moduls. Die restlichen Passwörter folgen in der nächsten Ausgabe.

Level 1
! F N H 1
Level 2
S X G C X
Level 3
9 4 P G Z
Level 4
9 5 F M 3
Level 5
9 F 0 Q V
Level 6
P V X C X
Level 7
5 5 X B X
Level 8
6 X 4 L 5
Level 9
P M 5 7 V
Level 10
5 N D V V
Level 11
6 P H 8 3
Level 12
T 8 5 8 5
Level 13
9 1 5 0 5
Level 14
T T Z Z X
Level 15
4 R C 9 !



SOCOM

Befehlsgewalt:
Für diesen ungewöhnlichen Cheat müsst Ihr die Spielsprache auf Englisch stellen. Jetzt könnt Ihr bestimmte englische Befehlsphrasen in Euer Headset-Mikrophon brüllen, die von Eurem Team ausgeführt werden oder wie ein Cheat funktionieren. Die Befehlssätze nebst dazugehörigem Effekt findet Ihr in der folgenden Liste.

Ein anvisierter Raum wird gesprengt
"Breech, Bang, Clear"
Ein anvisierter Gegner wird entwaffnet
"I got a gun! What do you got?"
Ein Gegner, der mit dem Rücken zu Euch steht, gibt auf
"Hands up, get down"
Euer Team geht in den Schleich-Modus
"Team low profile"
Euer Team wird dämlich und unnütz
"Don't ask don't tell"
Spectre oder Jester werden mit entsprechender Ausrüstung zu Scharfschützen
"Team, commit suicide"
Euer Team tötet Euch
"Bravo kill me"
Euer Team fragt nach, ob Ihr auch ganz sicher seid
"Bravo get naked"

Türe auftreten:
Haltet die **X**-Taste gedrückt, wenn Ihr auf eine Türe zurennt und lasst kurz vorher los. Die Tür wird in Hollywood-Manier aufgetreten. Das spart Zeit!

▪▪▪ MAN!AC Tipps-Hotline ▪▪▪
0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet Ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.



SUPER MONKEY BALL

Mastercode:

Sobald im Titelbildschirm des Handheld-Affenspektakels der Schriftzug 'Press Start' erscheint, benutzt Ihr die unten angegebene Kombination. Alle Boni und Übungs-Level sind jetzt verfügbar.

↓ ↓ ↑ ↑ ← → ← → B A

Block-Grafiken:

Wenn Ihr diesen Code im Startbildschirm eintippt, verringern sich die Texturen der 3D-Objekte zu Gunsten einer höheren Framerate. Das führt zu hässlichen, dafür aber flüssigen Block-Grafiken.

← ← → → ↓ ↓ A

Netter Versuch:

Dieser Cheat versorgt Euch mit hämischen Bildschirmbotschaften, nachdem Ihr die Kombination im Startbildschirm eingetippt habt.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Superspeed:

Sobald Ihr die Tasten **↑+A** in einem beliebigen Level gedrückt haltet, flitzt Euer Kugelprimat mit affenartiger Geschwindigkeit durch den Kurs.

Bonuslevels:

Für jeden Schwierigkeitsgrad des Affentheaters könnt Ihr drei Bonusabschnitte freischalten. Dazu dürft Ihr in einem beliebigen normalen Level des jeweiligen Schwierigkeitsgrades kein einziges Continue benutzen.

Super-Power-Ups:

Im 'Monkey Fight'-Modus dürft Ihr Power-Up-Items aufsammeln, um Euren Kampfaffen zu stärken. Die unten stehende Tabelle gibt an, welche Items Ihr zu durchschlagenden Super-Power-Ups kombinieren könnt. Sammelt dazu einfach die Items in der angegebenen Reihenfolge ein.

Groß + Groß = Doppelhandschuh
Groß + Lang = großer Langhandschuh
Groß + Vortex = großer Vortexhandschuh
Groß + Groß + Lang = supergroßer Langhandschuh
Groß + Groß + Vortex= supergroßer Vortexhandschuh



RED FACTION 2

Multisystem-Cheats:

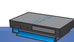
Sowohl bei der Xbox- als auch in der Gamecube-Version von "Red Faction 2" findet Ihr im 'Extras'-Menü einen Cheat-Bildschirm. Hier gebt Ihr einen Code aus der folgenden Liste ein. Die Xbox-Tastenkombinationen findet Ihr unter der grünen Schrift, gefolgt von der orangen Gamecube-Variante.

Xbox:

Mastercode
Y Schwarz Weiß Schwarz Y X Weiß X
Levelauswahl
Schwarz Y X Weiß Y Schwarz X X
Super-Heilung
X X Y Weiß Y Weiß Schwarz
Unendlich Munition
Y Weiß X Schwarz Y Schwarz X Weiß
Unendlich Granaten
Schwarz X Schwarz Y X Schwarz X Schwarz
Gummiball-Granaten
Achtmal Schwarz
Fettsack-Modus
Schwarz Schwarz Schwarz Schwarz Weiß X Schwarz Schwarz
Director's Cut
Y X Schwarz Weiß Schwarz X Y Weiß
Untote Gegner
X X X X X X X X
Bescheuerte Todesarten
Achtmal Weiß

Gamecube:

Mastercode
Y X B X Y A B A
Levelauswahl
X Y A B Y X A A
Super-Heilung
A A Y B Y B X
Unendlich Munition
Y B A X Y X A B
Unendlich Granaten
X A X Y A X A X
Gummiball-Granaten
X X X X X X X X
Fettsack-Modus
X X X X B A X X
Director's Cut
Y A X B X A Y B
Untote Gegner
A A A A A A A A
Bescheuerte Todesarten
B B B B B B B B

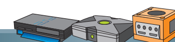


DEF JAM VENDETTA

Bonuskämpfer satt:

Um eine ganze Armee von neu kostümierten und zusätzlichen Kämpfern freizuschalten, wählt Ihr erst einmal einen beliebigen Kampf-Modus aus. Gebt noch eine 'User ID' im 'User Setups'-Menü ein und begebt Euch zur Charakterauswahl. Hier haltet Ihr die Tasten **L1+L2+R1+R2** gedrückt und hämmert mit flinken Fingern einen der Tastencodes aus folgender Liste ein.

Arii
✖ ■ ▲ ● ■
Briggs Alternativkostüm
✖ ▲ ● ■ ●
Briggs Alternativkostüm 2
✖ ■ ▲ ● ■
Carla
✖ ■ ✖ ✖ ✖
Chukklez
■ ■ ▲ ✖ ●
Cruz
● ▲ ✖ ✖ ●
D-Mob
■ ▲ ● ✖ ●
D-Mob Alternativkostüm
■ ■ ▲ ■ ■
Dan G
✖ ● ✖ ● ■
Deebo
● ● ✖ ✖ ▲
Deja
● ■ ● ● ✖
DMX
● ✖ ● ▲ ■
Drake
▲ ■ ● ✖ ✖
Funkmaster Flex
● ▲ ● ● ■
Headache
▲ ▲ ▲ ■ ●
House
▲ ✖ ▲ ● ✖
Iceberg
■ ▲ ● ■ ●
Ludacris
● ● ● ■ ▲
Manny
● ■ ● ■ ●
Masa
✖ ● ▲ ■ ■
Method Man
■ ● ✖ ▲ ●
Moses
▲ ▲ ■ ■ ●
Scarface
● ■ ✖ ▲ ■



X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Multisystem-Cheats 2:

Der Rachefeldzug des Zigarren paffenden Stoppelbartes Logan enthält neben zahlreichen Polygon-Mutanten auch eine komfortable Cheat-Funktion. Im Hauptmenü aktiviert Ihr die unten aufgelisteten Vergütungen via Tastenkombinationen. Die Codes ändern sich auf allen drei Konsolen. Unsere Liste gibt die Cheats in der Reihenfolge PS2, Xbox und Gamecube an. Bei der Xbox-Version gebt Ihr vor allen anderen Cheats zuerst den Mastercode ein. Das 'Cheat-Menü' erreicht Ihr, wenn Ihr das Spiel pausiert. Jede korrekt eingegebene Kombination wird durch einen Ton bestätigt.

PS2:

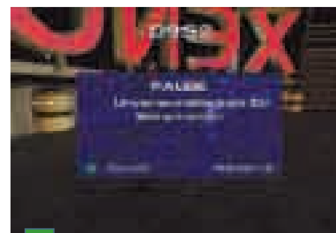
Levelauswahl & alle Challenges
▲ ● ▲ ■ ▲ ● L1 + R1
Alle Kostüme
▲ ● ▲ ■ ■ ■ L1 + L2
Alle Cerebro-Files & FMV-Sequenzen
▲ ● ▲ ■ ■ ■ R1 + R2
Cheat-Menü
▲ ▲ ● ● ■ ■ ● ●
L1 + R1 + L2 + R2

Xbox:

Mastercode (zuerst eingeben):
X L X L X X L R X L X L X X L R
Levelauswahl & alle Challenges
X L X L X L L R
Alle Kostüme
X L X L X X L R
Alle Cerebro-Files & FMV-Sequenzen
X L X L X X R L
Cheat-Menü
X X L L L L X X L

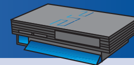
Gamecube:

Levelauswahl & alle Challenges
B X B Y B X L R Z
Alle Kostüme
B X B Y Y Y L L Z
Alle Cerebro-Files & FMV-Sequenzen
B X B Y Y Y R R Z
Cheat-Menü
B B X X Y Y X X L L R R Z



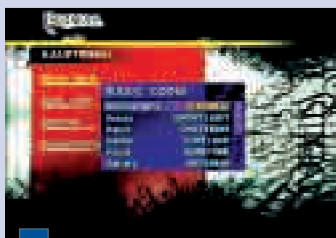
XB Vor allem bei Endgegnern erweist sich das Cheat-Menü als hilfreich.

PRIMAL



Code-Menü:
Haltet im Hauptmenü ungefähr fünf Sekunden lang die Tasten **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt. Ein Cheat-Menü wird eingeblendet. Wählt eine der mit dem Buchstaben 'A' gefüllten Zeilen aus und haltet die ✖-Taste gedrückt. Jetzt könnt Ihr mit ⬅ und ➡ durch das Alphabet scrollen und den gewünschten Buchstaben einstellen. Dann lasst Ihr die ✖-Taste los und wiederholt die Prozedur, bis Ihr das gewünschte Codewort zusammengestückelt habt. Die Codes aktiviert Ihr mit ■. Ein markiertes, korrekt eingegebenes Codewort wird dann gelb eingefärbt. Mit ▲ verlasst Ihr das Menü.

Unverwundbarkeit:
DEMONISE
Solum Szenen
SNOWFLIGHT
Aquis Szenen
CHARYBDIS
Aetha Szenen
FLINTLOCK
Volca Szenen
SUNSTONE
Tarot Gallery
ARCANUM
Easy Kill
MORTIFIC
Bonus A
SEABREEZE
Bonus B
AURORA
Bonus C
PSYCHOSIS
Bonus D
MIRRORY
Unverwundbarkeit:
ASCENDENT



PS2 Der Code 'DEMONISE' ist aktiv. Die gelbe Farbe zeigt die Bestätigung.

Volca Tarrotkarten:
Die Fundorte aller Tarrotkarten würden den Rahmen dieses Kastens sprengen. Die letzten sieben Verstecke verraten wir Euch hier.

1. In der Höhle, die zum Hebel für den rechten Flügel führt. Die Karte liegt auf einer Insel im Lavastrom im Nordwesten der Höhle.
2. In einer Kiste in der nordöstlichen Kiste des Lava-Tempels.
3. Im Röhrenraum mit Scree die Wand hinter dem Hebel hochklettern. Dahinter den Röhren folgen.
4. In einem von drei Felsbrocken unterhalb des Vulkanschlotes.
5. Beim 'Flame Igniter' Nummer 4 drückt Ihr Euch mit Jen die Wand nach Norosten entlang. Hinter einer Ecke liegt die Karte.
6. Unterhalb der Riesenstatue in einer von vier Kisten.
7. Nach dem Kampf mit Goliath geht Ihr nach Südwesten. Einer der Felsbrocken nahe der Lava enthält die letzte Karte.

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

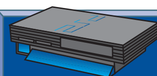
Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210
Zelda (4 Seiten)	0190/829076222



GT ADVANCE 3

Cheat-Modus:
Haltet im Titelbildschirm **L + B** und drückt das Steuerkreuz in eine Richtung, um vier Cheats auszulösen.



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Als Julius Belmont spielen:
Gebt den unten stehenden Namen ein, um als Julius Belmont durch Draculas Schloss zu wüten.
JULIUS

Keine Seelen benutzen:
Für absolute Profis ist der 'No Souls'-Modus gedacht, den Ihr spielen könnt, wenn Ihr das nachfolgende Passwort als Spielernamen verwendet.
NOSOUL

Keine Items benutzen:
Fast ebenso hart wie der 'No Soul'-Modus ist die Spielvariante ohne Items. Wie gehabt gebt Ihr dieses Wort als Spielernamen ein.
NOUSE

Absolutes Ende:
Um die Endsequenz des Spiels zu erleben, müsst Ihr alle 'Ancient Books' aufsammeln und nach Graham auch noch Chaos besiegen.

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Wirkung	Code
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E 7E8C6405 BCBB3507 CAFA71AA BCA99B83
unendlich Gesundheit	DE8FFFCE E0AA9B4B DE8FFFCA 6AEA9E17 DE8FFFD6 C4B5421D DEAC58B2 C4AC9A77
volle Munition (99)	DEA878AE C8AC9A47 DE8FFF8E E0AF9BE6 DE8FFF8A 6A4F9FF3 DE8FFF96 BF899B8B
volle Munition (9999)	DEA878AE C8AC9A47 DE8FFF8E E0AFC292 DE8FFF8A 6A4F9FF3 DE8FFF96 BF899B8B
Alarm ausgeschaltet	DE8FFFBE F8AC9BEA DE8FFFBA 480C5FC3 DE8FFF42 480C9BEF DE8FFF66 4AEC9BF3 DE8FFF5A BF899B8B DE8FFF4A 6809A147 0EB4C778 BCA99981 DEAC592A C8AC9A53 0EB4C778 BCA99881 DEAC592A 4AEC9BF3
(Select + L2 zum Aktivieren)	
alle Missionen	0EB4C778 BCA98B82 F1F874B2 BCA99BAE
(in der Levelauswahl L1+L2+R1+R2 zum Aktivieren drücken)	
KI An/Aus	0EB4C778 BCA99980 DEAE826A BCA99B83 0EB4C778 BCA99680 DEAE826A C8B5B8AB
(KI aus: L3+L2 KI an: L3+L1)	
Wachen sind friedlich	DEAE8126 C8B5AC8F DEAE8006 C8B5AC8F DEAE8136 C8B5AC8F
Wachen benutzen keine Granaten	DEAE805A C8B5AC8F
Wachen benutzen keine Minen	DEAE806A C8B5AC8F

THE MARK OF KRI

Wirkung	Code
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E EEAC560A BCA99C80
unendlich Energie	CE532544 BCA9DD1D
Maximum Save-Scrolls	CE530AAE BCA99B87
unendlich Pfeile	CE530B76 BCA99B97
verrückte KI	DE85180E BF899B8B DE85180A BCA99B83 DE851E36 BF899B8B DE851E32 BCA99B83
(dadurch verstummen auch die Horn-Gegner)	
keine Waffenabfrage	DE887276 BF899B8B DE887272 BCA99B83
durch Wände gehen: An	01EF5938 BCA99A72 DE886AC6 BF899B8B 01EF5938 BCA99A72 DE886AC2 BCA99B83
(Digi-Pad nach oben zum Aktivieren)	
durch Wände gehen: Aus	01EF5938 BCA99A42 DE886AC6 E3669A43 01EF5938 BCA99A42 DE886AC2 BB5B9BA3
(Digi Pad nach unten zum Aktivieren)	
Mitternachts-Modus	DEA00BA6 BCA99BA3 DEA00BAE BCA99BA3
Energiebalken immer sichtbar	DEA00B96 BCA99B84

X2-WOLVERINE'S REVENGE

Wirkung	Code
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E EE93AF1A BCD4EA2A
unverwundbar	FEA8BF32 BCA99B84
max. Rage nach Treffer	DE9E592E BCA99B83
Rage-Balken nimmt nicht ab	0EA40638 BCA99A71 DE8E315A BCA99B83 0EA40638 BCA99A41 DE8E315A 02AB9B84
(Select+ ⬆ zum Einschalten, Select+ ⬇ zum Ausschalten)	



„Tekken 4" Jin-Statue in Lebensgröße von Studio Oxmox.
MAN!AC-Basecap erhältlich bei shop@maniac.de

Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:



- ▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
- ▶ KEINE VERSANDKOSTEN
- ▶▶ 6,20€ GESPART

Mit 34 Euro bis du dabei! Wenn Du MAN!AC im Abo beziehst, bekommst Du Dein Heft jeden Monat pünktlich frei Haus und sparst 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

NACHBESTELLEN & SPAREN!



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in **BAR oder BRIEFMARKEN** (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

○ 7/96 ○ 9/96 ○ 9/97 ○ 10/97 ○ 10/98 ○ 2/00 ○ 3/00 ○ 4/00 ○ 7/00 ○ 8/00 ○ 9/00
○ 10/00 ○ 11/00 ○ 12/00 ○ 3/01 ○ 4/01 ○ 5/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01
○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02 ○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02
○ 11/02 ○ 12/02 ○ 1/03 ○ 2/03 ○ 3/03 ○ 4/03 ○ 5/03 ○ 6/03

PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

ABO COUPON

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten).
Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Wenn Euch Teil 1 des Lösungsberichtes fehlt, könnt Ihr diesen unter 0190/829076222 per Fax abrufen. (1,86 Euro/min)

Zelda The Wind Waker


Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

In der letzten MAN!AC haben wir noch jedes Rätsel Schritt für Schritt erklärt, aber diesmal legen wir ein flotteres Tempo vor: Unsere Lösung klärt grob Rätseltypen und Kampfstrategien, Karte und Tippstabelle helfen Euch bei der Suche nach den vielen Extras – besucht auf jeden Fall alle U-Boote, die Piraten darin horten wertvolle Schätze!

Verbotener Hain

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
1	Bumerang
1	kleiner Schlüssel
1	großer Schlüssel
1	Tingle-Statue
2	Schatzkarten

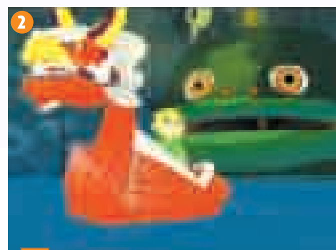
Im verbotenen Hain knackt Ihr die Pflanzenschlösser mit Feuer und den dicken Nüssen. Mit dem Deku-Blatt bekämpft Ihr fliegende Gegner und pustet Windräder, die Aufzüge bewegen. Habt Ihr den Bumerang gefunden, könnt Ihr Feinde betäuben und die Seile des Hängepilzes kappen. Das Obermotzduell ist simpel, weil Ihr im Gras jede Menge Herzen findet: Durchtrennt mit dem Bumerang die Lianen der Riesenpflanze 1 und vermöbelt den Zwerg in der Mitte, wenn sie runter plumpst. Der Deku-Baum überreicht Euch anschließend den zweiten Deamont.

Verfolgt die Piraten

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
30	Bomben
1/4	Herz
1	Omas Suppe

Segelt zur Ichthusk-Insel (B4), plaudert mit dem Postvogel und gleitet von der südöstlichen Insel zur Plattform mit dem 1/4-Herz auf der mittleren Insel. Anschließend schippert Ihr nach Port Monee (D2) und klettert aufs Dach des Bombenladens. Kriecht durch den Gang ins Haus, belauscht die Piraten und sprintet anschließend aufs Piratenschiff. Nennt der Wache das Passwort und holt Euch im Bug die Bomben. Nun schippert Ihr zu Eurer Heimatinsel, holt Euch eine Fee im Wald (sprengt den Felsen) und heilt damit Oma. Sprengt das Felstor auf der Rückseite der Insel und holt Euch den dritten Deamont 2 .


NGC Nett: Der Riesenfisch markiert die Triangelinseln auf Eurer Karte.

Turm der Götter

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
2	kleiner Schlüssel
1	großer Schlüssel
1	Sonate des Puppenspielers
2	Schatzkarten
1	Heroen-Bogen
1	Masterschwert

Segelt zu den Triangelinseln (D3, D5 und F4) und setzt dort die Deamonts in die Statuen ein, anschließend besucht Ihr den Turm der Götter (E4). Dort erwarten Euch einige Rätsel: Schleppt die Säulen auf die Bodenschalter, die westliche Wand knackt Ihr mit der Bordkanone. Um die Fackeln zu entzünden, baut Ihr mit Kisten eine schwimmende Brücke 3. Ihr gelangt zu einer antiken Ruhmeshalle: Holt die Statuen aus den Seitengängen 4, dann lernt Ihr die Sonate des Puppenspielers – steuert die Statuen zu den Laserschaltern! Mit dem Bogen schießt Ihr in die Augen an Wänden und auf Säulen, um geheime Mechanismen zu aktivieren. Beim Finale gegen Felskopf und Fäuste schießt Ihr Pfeile in die Augen 5, dann setzt Ihr mit dem Schwert nach. Nach dem Sieg erscheint der Teleporter in die Burg Hyrule: Schippert rein, schiebt in der großen Halle die dreieckigen Felsen auf das Triforce am Boden und eilt in die Höhle unter der Statue – hier schnappt Ihr Euch das Master-Schwert. Vermöbelt alle Wächter und flieht!


NGC Mit dem Bumerang könnt Ihr nur fünf der vielen Lianen gleichzeitig anvisieren. Sobald die Pflanze auf den Boden purzelt, sprintet Ihr fix in die Mitte.

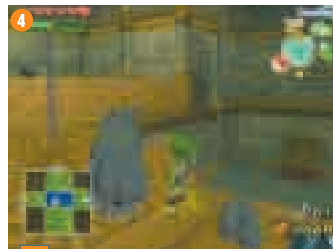
Besuch bei Ganon

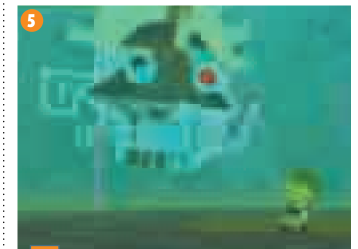
Wichtige Schätze

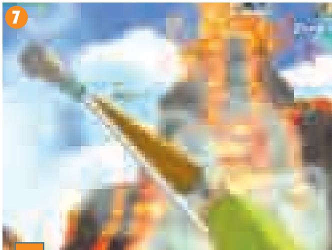
Anzahl	Gegenstand
1	Stahlhammer

Sprengt das Tor der verwunschenen Bastion (A1) und segelt rein, im Hof erwartet Euch das Phantom: Schleudert seine Geschosse mit dem Schwert zurück, das spielt sich wie Ping-Pong – nach ein paar Ballwechseln kann Euer Gegner nicht mehr mithalten. Schnappt Euch den Stahlhammer und vermöbelt wie beim

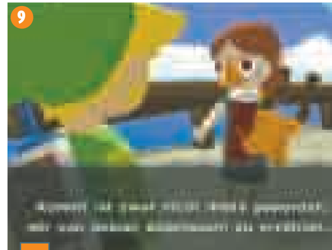

NGC Vorsicht: Läuft Link zu schnell, hält er die Fackel nach unten.


NGC Tragt drei Büsten auf die Waage, dann könnt Ihr mit der Statue rüber.


NGC Die Augen trefft Ihr locker mit der Autozielfunktion (L-Taste halten).


NGC Ein Eispfeil macht den Vulkan für wenige Minuten besteigbar.


NGC Mit den Kraft-Armbändern stemmt Link locker mächtige Felsen.


NGC Nur ein gemeinsames Ständchen kann den Terratempel öffnen.


NGC Teamwork: Link und Freundin spielen sich das Licht gegenseitig zu.

letzten Besuch die Wächter an den Scheinwerfern. Anschließend klettert Ihr auf den mittleren Turm zu Links Schwester, befreit sie mit dem Hammer. Der Riesenvogel überrascht Euch: Flüchtet im Kreis vor dem Wasser nach oben und hämmert im folgenden Duell dem Federvieh auf den Schnabel 6.

Extra-Bummel

Wichtige Schätze	
Anzahl	**Gegenstand**
1	Kanon des Sturmes
1	Feuer- und Eispfeile
1	Kraft-Armbänder
1	Hymne des Terragottes

Segelt zur nördlichen Triangelinsel (D3) und trefft mit dem Bogen dreimal den Sturmkönig in der Mitte des Wirbelsturms, dann lernt Ihr den Kanon des Sturmes. Beamt Euch damit zur Mutter- und Kind-Insel (B2), auf der Ihr die Feuer- und Eispfeile erhaltet. Weiter geht's zur Ignis-Spitze (F3), dort löscht Ihr mit dem Eispfeil die Lava 7. Jetzt aber schnell: Sprintet in vier Minuten den Berg hoch, hüpft rein und springt nach links zu den Kraft-Armbändern. Segelt nun zur Terra-Insel (C7), stemmt den Felsenkopf 8 und lernt im Tempel die Hymne des Terragottes. Auf Drakonia (F2) schwingt Ihr Euch auf den Fels zur Harfenspielerin 9, nehmt sie mit an Bord. Holt Euch abschließend die Bombentasche der Feen (D6).

Der Terratempel

Wichtige Schätze	
Anzahl	**Gegenstand**
3	kleiner Schlüssel
1	großer Schlüssel
1	Spiegelschild
2	Schatzkarte
1	Tingle-Statue

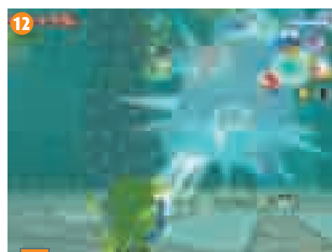
Düst erneut zum Terratempel (C7) und spielt die Hymne des Terragottes. Im Tempel nehmt Ihr Eure Freundin immer mit, gelegentlich steuert Ihr sie auch: Oft müssen beide auf verschiedenen Schaltern stehen. Mit ihrem Spiegelschild reflektiert Ihr Licht auf Schalter und Nebel. Manchmal müsst Ihr Lichtstrahlen suchen, verschiebt Felsen, entzündet Vorhänge oder hämmert Schalter. Später findet Ihr ein eigenes Spiegelschild, nun kann Euer Duo zwei Schalter oder Statuen gleichzeitig anleuchten sowie Lichtstrahlen 10 zum Kollegen lenken. Nach der Brücke spielt Ihr die Hymne, dann löst Ihr weitere Lichträtsel. Ordnet in der folgenden Halle unten im Turm die Spiegel 11, holt den großen Schlüssel und fliegt oben im Turm zum Finale: Leuchtet dem Riesen auf den Bauch 12 und schleudert ihn anschließend in die Stacheln an der Wand – vermöbelt nun schnell die erscheinenden Geisterzwerge!

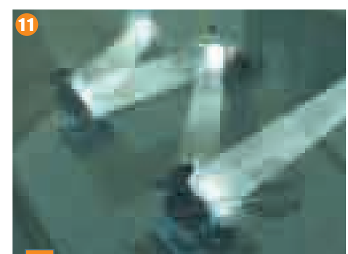

NGC Wenn der Vogel fliegt, weicht Ihr seitlich aus: Angreifen könnt Ihr nur, wenn das Biest nach Euch pickt – haut ihm mit dem Hammer ordentlich auf den Schnabel!

Eisiges Rennen

Wichtige Schätze	
Anzahl	**Gegenstand**
1	Eisenstiefel
1	Schatzkarte
1	Hymne des Zephirgottes

Segelt zur Firn-Insel (E6) und schmelzt das Eis mit dem Feuerpfeil: Nun rutscht Ihr in fünf Minuten durch die Höhle zur Kiste mit den Eisenstiefeln 13 – damit kann Euch kein Wind mehr wegpusten. Zieht sie an und sprintet zum Teleporter. Draußen enteist Ihr eine Karte und weitere Schätze. Mit den Eisenstiefeln erreicht Ihr am Strand der Zephir-Insel (D1) die Windstatue, hämmert sie in Stücke. In der Höhle lernt Ihr die Hymne des Zephirgottes. Segelt nach Tanntopia (F6) und schwingt Euch in den Wasserfall, aus dem die Musik ertönt. Dahinter entdeckt Ihr eines der Blattwesen, das Euch im nächsten Tempel beiseite stehen wird: Spielt die Hymne des Zephirgottes, dann schließt Ihr Freundschaft. Segelt nun gemeinsam zur Zephir-Insel (D1).

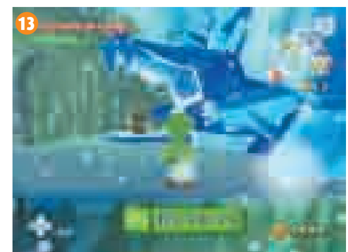

NGC Sucht den Lichtstrahl und reflektiert ihn mit dem Schild auf den Boss.


NGC Kompliziert: Ihr müsst einige Spiegel verschieben und drehen.

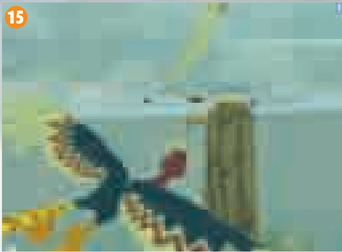
Der Zephirtempel

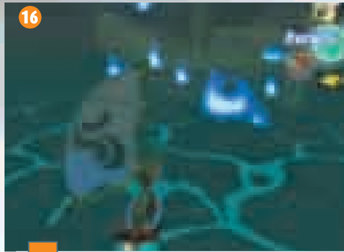
Wichtige Schätze	
Anzahl	**Gegenstand**
2	kleiner Schlüssel
1	großer Schlüssel
1	Schatzkarte
1	Enterhaken
1	Tingle-Statue

Die gemeinsam gespielte Hymne öffnet das Tempeltor: Wie im letzten Tempel müsst Ihr Euren Freund öfters steuern, mit ihm fliegen und Bäume pflanzen. Steigt mit den Eisenschuhen auf die Federkatapulte, um sie nach unten zu pressen. Ähnlich den Rätseln im Hain fächert Ihr mit dem Deku-Blatt Luft für Schalterpropeller. Erforscht alle Räume, fliegt durch die




NGC Beim Eislauf (oben) und in der Sandarena (unten) müsst Ihr flink sein!

15


16


NGC Bei der Kartensuche bekämpft Ihr Adler (links) und Geisterpiraten (oben)

17


NGC Mit Rückenwind erreicht Ihr die Klippe per Gleitsprung von der Brücke.

18


NGC Wucher: Um alle Karten zu entschlüsseln, braucht Ihr 3.184 Rubine.

Legende

 Insel oder Festung

 U-Boot

 Teleporter des Sturms

 Terris Laden

 Oktalus

Inseln und Festungen

Position	Name
A1	Verwunschene Bastion
B1	Eiland des Sternenstaubs
C1	Nördliches Feen-Cordial
D1	Zephir-Insel
E1	Schimmernde Sichel
F1	Isla Ursa Major
G1	Isla Rah-Bunzla
A2	Vieraugen-Riff
B2	Mutter- und Kind-Insel
C2	Isla Binokular
D2	Port Monee
E2	Tapsen-Insel
F2	Drakonia
G2	Vogelmann-Plattform
A3	Westliches Feen-Cordial
B3	Isla Stalagmitica
C3	Tingles Insel
D3	Nördliche Triangelinsel
E3	Östliches Feen-Cordial
F3	Ignis-Spitze
G3	Isla Orion
A4	Dreiaugen-Riff
B4	Ichthusk
C4	Einaugen-Riff
D4	Sechsaugen-Riff
E4	Turm der Götter
F4	Östliche Triangelinsel
G4	Dornarm-Feen-Cordial
A5	Nadelfels-Insel
B5	Schwimmende Festung
C5	Capo Grande
D5	Südliche Triangelinsel
E5	Niemandsland
F5	Isla Bomba
G5	Greifenhorst-Insel
A6	Rhombus-Insel
B6	Fünfaugen-Riff
C6	Haifisch-Insel
D6	Südliches Feen-Cordial
E6	Firn-Insel
F6	Tanntopia
G6	Plateauklippen-Insel
A7	Hufeisen-Insel
B7	Präludien
C7	Terra-Insel
D7	Zweiaugen-Riff
E7	Treppstieg-Insel
F7	Nautodrom
G7	Isla Kassiopeia

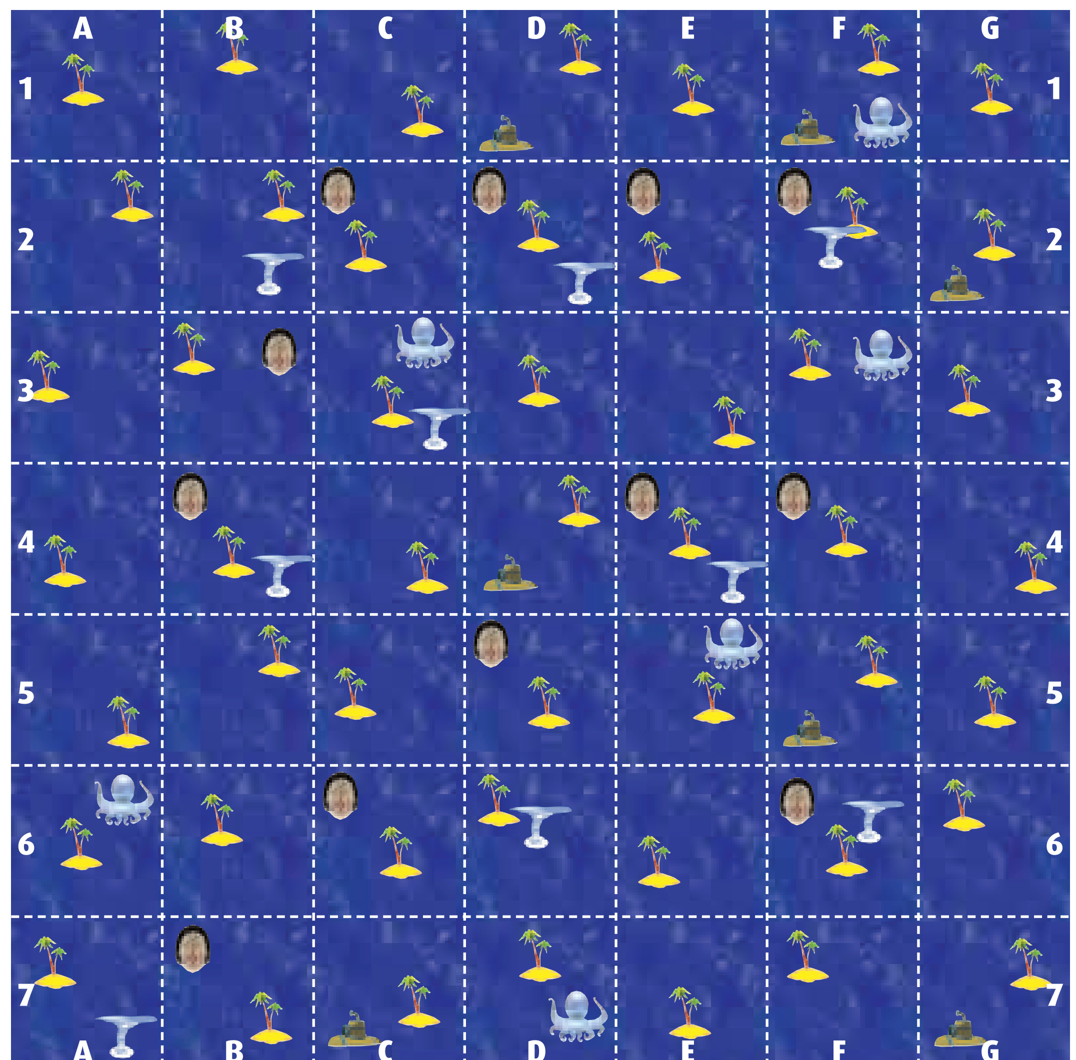
Windkanäle und brecht Bodenplatten mit den Eisenschuhen. Kämpft Euch durch die Arena und schnappt Euch den Enterhaken – visiert damit die Symbole an den Wänden an und hangelt Euch hoch. Befreit Euren Freund mit Eisenschuhen und Enterhaken und rätselt Euch gemeinsam in den großen Raum: Holt Euch oben den kleinen Schlüssel, dann den großen Schlüssel. Im Keller folgt nach ein paar Rätseln das Finale: Zieht die Zunge des Sandwurms mit dem Enterhaken heran (14) und bearbeitet sie mit Eurem Schwert! Um Ganon zu finden, braucht Ihr nun nur noch die Triforce-Splitter.

Kreuzfahrt

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
8	Triforce-Karten
8	Triforce-Splitter
1	Urkunde des Anwesens
1	Geisterschiffkarte
1	kleine Tag- und Nacht-Musik
1	Wirbelattacke

Um die Splitter zu finden, braucht Ihr die acht verschlüsselten Triforce-Karten, Tingle (C3) dekodiert sie für je 398 Rubine – ganz schön teuer! Erkundet deshalb in den folgenden Abschnitten alle Verstecke, Ihr findet massig Rubine. Die erste Karte findet Ihr in der schwimmenden Festung (B5), sprengt das Boot vor dem Eingang und spielt drinnen die Wind-Melodie. Bringt der Lehrerin auf Port Monee (D2) 20 Glücksamulette, dann bekommt Ihr die Urkunde des Anwesens vom Niemandsland (E5):





NGC Visiert immer den näheren Ritter an und startet Konterattacken.



NGC Zieht die Kamera nach oben, damit Ihr seht, wie die Spinne landet.

Zeigt dem Butler die Urkunde, hängt Euch im Haus an den Haken und sucht die Karte im Labyrinth unter der Feuerstelle. Auf der Greifenhorst-Insel (G5) braucht Ihr Bogen und Putput-Frucht: Klettert ganz oben auf die grüne Insel und holt die Adler vom Himmel. Anschließend steuert Ihr eine Möwe 15 zu den Nestern und berührt die Eier: Die Höhle zur nächsten Karte öffnet sich! Fahrt zur Rhombus-Insel (A6), hangelt Euch mit dem Enterhaken zur Piratenhöhle und sucht die Geisterschiff-Karte. Holt Euch beim Elvis-Fan auf Port Monee (D2) die kleine Tag- und Nachtmusik (rechts-links-unten), so könnt Ihr auf Nacht schalten und das Piratenschiff 16 finden. Segelt hinein, leuchtet mit dem Schild auf die Geister und schnappt Euch die Karte im Bug. Nordwestlich der Nadelfels-Insel (A5) versenkt Ihr anschließend drei Kanonenboote, das letzte birgt eine weitere Karte. Füllt Eure Gläser im Wald von Präludien (B7) mit Feen und fliegt von der kaputten Brücke zur westlichen Klippe mit dem Felsen 17: Stemmt ihn, kämpft Euch im Labyrinth darunter 31 Stockwerke nach unten und spielt dort das Lied des Windes. Schaut anschließend bei Orca vorbei, zeigt ihm die Ritterwappen und lernt die Wirbelattacke. Stemmt nun den Felskopf auf Capo Grande (C5), besiegt alle Monster im Gewölbe darunter und spielt das Lied des Windes. Dieselbe Aufgabe erwartet Euch auf Isla Rah-Bunzla (G1), klettert mit dem Enterhaken zur Höhle. Beamt zu Tingle und lasst die Karten 18 entschlüsseln. Unsere Extratabelle (rechts) zeigt Euch, wo Ihr mit welcher Karte suchen müsst.

Finale mit Ganon

Wichtige Schätze

Anzahl	Gegenstand
30	Lichtpfeile

Wer nochmal Feen oder Extraherzen sammeln will, sollte das besser jetzt erledigen! Wenn Ihr bereit seid zum Finale, beamt Ihr Euch zum Turm der Götter (E4): Im Hof öffnet das Triforce den Teleporter zur Festung. Eilt in den Raum unter der Statue und bekämpft die beiden Ritter in der Flammenarena 19. Lauft auf die Brücke und brecht mit dem Schwert die Barriere, dann folgt Ihr dem Pfad in Ganons Kastell. Eilt über die vier Hängebrücken und besiegt die vier Wächter am Ende der Gänge: Alle Rätsel und Taktiken kennt Ihr bereits. Sprintet nun über die grüne Treppe in den ersten Stock, nehmt die rechte Tür und merkt Euch die Reihenfolge, in der die Lichter fokussiert werden. Sprintet durch die gegenüber liegende Tür und schleudert den Bumerang in derselben Reihenfolge auf die Kristalle. Lauft wieder durch die rechte Tür, springt runter und besiegt das Ganon-Phantom – sprintet durch die Tür, auf die der Knauf des Schwertes zeigt und wiederholt diesen Vorgang sieben Mal. Schnappt Euch die Lichtpfeile und schießt sie auf das letzte Phantom in der Halle. Mit seinem Schwert brecht Ihr das Felstor. Eine Etage weiter oben bekämpft Ihr drei Ganon-Phantome, schießt mit den Lichtpfeilen je drei Mal auf ihre Schwanzkugel. Dazu müsst Ihr die Seile der Marionette kappen, das Spiegelbild der Spinne von oben beobachten 20 und bei der Schlange die sichere Mitte suchen. Hangelt Euch anschließend den Turm hoch und schwingt Euch zum Finale auf die Zinnen: Während Ihr Ganon in den Nahkampf verwickelt, schießt Zelda Lichtpfeile. Ähnlich den Rittern könnt Ihr Ganon nur treffen, wenn Ihr einen Konterschlag ansetzt oder Zelda einen Lichtpfeil schießt 21.
Nach sechs Treffern feuert Zelda auf Euch und Ihr müsst das Geschoss mit dem Schild auf Ganon umlenken: Setzt mit einem Konterschlag nach und der Fiesling kapituliert! *oe*

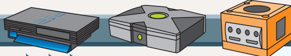


NGC Das hat gesessen: Im Finale schnappt sich Zelda Eure Lichtpfeile – wenn sie Ganondorf trifft, ist er für wenige Augenblicke Euren Hieben schutzlos ausgeliefert.

Schnappt Euch alle Extras!

Position	Schätze	Tipps
A1	200 Rubine	sucht mit Schatzkarte 25 nordöstlich der Festung
B1	1/4-Herz, 200 Rubine	sprengt die Felsen der Insel, Schatzkarte 7
C1	Rubintasche, 200 Rubine	besucht die Feen auf der Insel, Schatzkarte 24
D1	Triforce-Splitter	Triforce-Karte 2 weist auf den südöstlichen Felsen
E1	2 x 1/4-Herz	in der Mitte der Insel, Schatzkarte 11
F1	Karte 16, Herz, Trif.-Splitter	besiegt Octopus, sucht auf der Plattform, Trif.-Karte 7
G1	Höhlenkarte	Schatzkarte 24, sucht das Loch auf der obersten Etage
A2	Feenkarte, Karte 19	Schatzkarte 41, sprengt alle Kanonen und Boote
B2	Feuer- und Eispfeile, 200 R.	Schwebt auf die Insel zur Feenkönigin, Schatzkarte 29
C2	200 Rubine und mehr	Schatzkarte 22, zockt das Minispiel auf der Insel
D2	1 Rubin, 1/4-Herz	Schatzkarte 18, aktiviert das Rad und schwebt zur Insel
E2	2 x 1/4-Herz	Schatzkarte 30, sucht in der Höhle auf der Insel
F2	200 Rubine	Schatzkarte 39
G2	1/4-Herz, Herzkarte	gewinnt den Flugwettbewerb, Schatzkarte 19
A3	Pfeiltasche, 200 Rubine	besucht die Feen, Schatzkarte 8
B3	1/4-Herz, Karte 37	Schatzkarte 2, sucht die Höhle im Nordosten
C3	200 Rubine	Schatzkarte 10
D3	Octo-Karte	Schatzkarte 26
E3	Bombentasche, 200 Rubine	sprengt den Felsen vor der Feenhöhle, Schatzkarte 3
F3	200 Rubine, 100 Rubine	Schatzkarte 37, besiegt Octopus
G3	200 Rubine	Schatzkarte 27
A4	Karte 32, 1/4-Herz	bekämpft alle Kanonen und Schiffe, Schatzkarte 38
B4	Triforce-Splitter, 1/4-Herz	Triforce-Karte 1, fliegt von der südöstlichen Insel
C4	Karte 21, Lichtringkarte	bekämpft alle Kanonen und Schiffe, Schatzkarte 21
D4	Karte 26, 200 Rubine	bekämpft alle Kanonen und Schiffe, Schatzkarte 6
E4	200 Rubine	Schatzkarte 14
F4	200 Rubine	Schatzkarte 34
G4	Pfeiltasche, 1/4-Herz	hämmert die drei Pfähle auf der Insel, Schatzkarte 5
A5	200 Rubine, 2 x 1/4-Herz	Schatzkarte 28, in der Höhle und auf der Halbinsel
B5	200 Rubine	Schatzkarte 35
C5	Triforce-Splitter, 1/4-Herz	Triforce-Karte 3, zerstört alle Kanonen
D5	Triforce-Splitter	Triforce-Karte 6
E5	Karte 27, 200 Rubine	erklimmt die oberste Plattform, Schatzkarte 1
F5	2 x 1/4-Herz	Schatzkarte 20, sprengt den großen Felsen auf der Insel
G5	200 Rubine	Schatzkarte 36
A6	1/4-Herz, Geisterschiffkarte	Schatzkarte 23, klettert mit dem Enterhaken zur Höhle
B6	200 Rubine, Karte 41	Schatzkarte 12, zerstört alle Kanonen und Schiffe
C6	2 x 200 Rubine	Schatzkarte 16, hämmert die vier Schalter auf der Insel
D6	Tasche, 1/4-Herz, Karte 40	besucht die Feen, Schatzkarte 4, sucht die Plattform
E6	200 Rubine	Schatzkarte 17
F6	1/4-Herz	Schatzkarte 31
G6	Karte 25, Triforce-Splitter	die Höhle im Südosten führt zur Karte, Triforce-Karte 5
A7	Karte 28 und 8, 200 Rubine	sucht in der Höhle und spielt Nuss-Golf, Schatzkarte 9
B7	1/4-Herz, Triforce-Splitter	bringt Orca 10 Ritterwappen und lasst das fette Schwein links der Brücke suchen, Triforce-Karte 4
C7	200 Rubine	Schatzkarte 40
D7	Triforce-Splitter, Karte 13	Triforce-Karte 8, zerstört alle Kanonen und Schiffe
E7	2 x 1/4-Herz, 200 Rubine	sucht in der Höhle und auf der Insel (Blöcke aus der Wand ziehen), Schatzkarte 15
F7	U-Boot-Karte, Seeherzkarte Rubine	drückt die drei Schalter mit dem Bumerang, Schatzkarte 32, spielt die Regatta
G7	1/4-Herz	Schatzkarte 33

Enter the Matrix



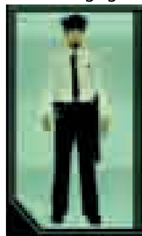
Geheimnisse der Matrix



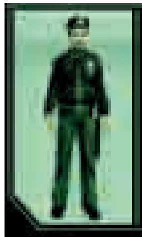
"Es ist ein Unterschied, den Weg nur zu kennen oder ihn auch zu beschreiten" (frei nach Morpheus). Der Weg in den Kaninchenbau ist allerdings stellenweise holprig und rätselhaft. Deshalb haben wir hier für Euch die besten Taktiken und Hackertricks aus "Enter the Matrix" zusammengestellt. *mw*

Gegner in der Matrix:

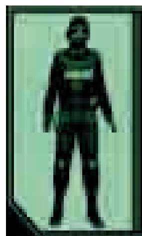
In der folgenden Liste findet Ihr eine kurze Beschreibung der wichtigsten Standardgegner und Bosse.



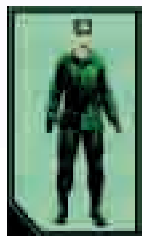
Wachmann: Diese Burschen laufen Euch in den ersten Levels rudelweise über den Weg. Da sie nicht gepanzert sind und nur Knüppel und Pistolen als Bewaffnung führen, solltet Ihr keine Munition an sie verschwenden. Lauft besser mit aktiviertem 'Fokus' auf sie zu und betätigt die Tasten für den 'Werfen'-Move, während Ihr die Richtungstaste gedrückt haltet. Anstatt einen Wurf anzusetzen, führt Euer Charakter eine tödliche Combo aus.



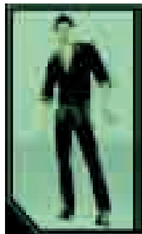
Polizist: Die blau gekleideten Polizisten haben als dickste Wumme eine Shotgun dabei und werden deshalb nur in Massen unangenehm. Trefft Ihr auf größere Gruppen, solltet Ihr mit Schusswaffen arbeiten, einzelne Cops erledigt Ihr mit der oben erklärten Combo.



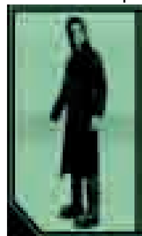
SWAT: Spezialeinheiten mit recht guter Panzerung. Greift sie im Nahkampf nur an, wenn sie allein sind. Mehrköpfige Einheiten sind vor allem für Shotgun-Treffer aus mittlerer Entfernung anfällig. Achtet bei den grün gekleideten 'Sewer-SWATS' auf geworfene Granaten!



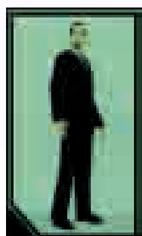
SWAT-Sniper: Der Scharfschütze postiert sich gerne in den Hallenkomplexen der Flughafen- und Kraftwerk-Missionen. Scharfschützen sind schlechter gepanzert als ihre SWAT-Kollegen, beharken Euch aber aus der Ferne mit schmerzhaften Distanzschüssen. Wenn Ihr selbst eine Sniper-Rifle dabei habt, solltet Ihr die Camper aus der Ferne ausknipsen. Ansonsten rennt Ihr in Bullet-Time und im Zickzack-Kurs auf den Schützen zu und entwaffnet ihn mit der Aktionstaste, sobald Ihr nahe genug dran seid.



Vampire: Die untoten Raufbolde gibt es in zwei Versionen: Die angezogenen halten etwas weniger aus als die halbnackten. Sobald Ihr in Merowingers Büro wart, könnt Ihr die Brut mit der Armbrust effektiv exorzieren. Vorher müsst Ihr in den Nahkampf, da normale Schusswaffen keine Wirkung zeigen. Nach einigen Faust-Treffern entsorgt Euer Charakter die Vampire automatisch per Holzpflock.



Vlad & Cujo: Am Anfang der Vampir-Episode steht Ihr Vlad gegenüber, am Ende fordert Euch Cujo heraus. Beide Kämpfe könnt Ihr mit derselben Taktik bestehen: Blockt den Angriff des Opponenten mit der Aktionstaste und setzt einen Wurf an. Wenn der Vampirboss am Boden liegt, rennt Ihr hin, tretet ihn ordentlich und geht gleich wieder auf Abstand. Lasst den nächsten Angriff kommen und wiederholt den Trick bis zum bitteren Ende.



Agenten: Ob sie nun Thompson oder Smith heißen – die Agenten sind Eure härtesten Gegenspieler in der Matrix! Extrem schnell und unverwundbar werden Euch die Anzugkerle vor allem in den späteren Levels Nerven kosten. Meistens ist die beste Taktik Weglaufen. Meidet hierbei eine gerade Linie und schlagt möglichst viele Haken. An manchen Stellen im Spiel ist eine Konfrontation aber unausweichlich. Dann könnt Ihr die Schutzprogramme aber aus einem Flugzeug oder von hohen Baugerüsten kicken. Dazu nehmt Ihr sie erst einmal unter Beschuss. Sobald sie ihre zappeligen Ausweichbewegungen starten, rennt Ihr im Fokus auf sie zu. Wart Ihr schnell genug, könnt Ihr mehrere Kick-Treffer landen, bevor die Agenten ihre Abwehrstellung eingenommen haben.

Cheat-Modus im Laufwerk A:

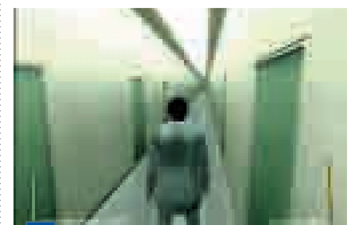
Im spaßigen 'Hacker'-Modus, den Ihr vom Hauptmenü aus erreicht, könnt Ihr tief in die komplexen Eingeweide der Matrix vordringen. Wir erklären aber zuerst die vergleichsweise einfache Cheat-Option. Wählt zuerst den Spielstand, den Ihr hacken wollt, aus und drückt im grünen DOS-Faksimile des Hacker-Bildschirms eine beliebige Taste. Jetzt gebt Ihr die Befehlszeile **CHEAT** ein und bestätigt mit der **Return**-Taste am rechten Rand Eurer Tastatur. Ab sofort könnt Ihr den 'Cheat'- Befehl direkt aus der 'Command List' am linken unteren Bildschirmrand auswählen. Tut dies und gebt einen oder mehrere Cheatcodes aus unserer Liste ein. Für jede neue Schummelei müsst Ihr das 'Cheat'-Kommando erneut eingeben. Zum Schluss hackt Ihr noch den Befehl **EXIT** ein, bestätigt die folgende Frage mit dem Buchstaben **Y** und speichert den Spielstand. Alle aktivierten Codes können übrigens mit derselben Kombination wieder rückgängig gemacht werden.

Cheats

Maximale Feuerkraft
0034AFFF
Unendlich Munition
1DDF2556
Unendlich Fokus
69E5D9E4
Schnelle Fokus-Wiederaufladung
FFF0020A
Unverwundbar
7F4DF451
Gegner sind taub
4516DF45
Gegner sind blind
FFFFFFF1
Turbo-Modus
FF00001A
Maximale Feuerkraft
0034AFFF
Weniger Schwerkraft
BB013FFF
Die Logos werden schneller
7867F443

Sparks Trainingslevel: Gebt den folgenden Cheat ein. In der Missionsauswahl Eures gehackten Spielstandes taucht ganz rechts ein zusätzlicher Level auf. Nehmt im weißen Gang die zweite rote Tür auf der rechten Seite und Ihr betretet einen Schießstand. Drückt auf den roten Knopf an der rechten Wand und trefft soviele Gegner wie möglich!

13D2C77F



PS2 Alle anderen Türen außer dem Zugang zum Schießstand sind versperrt.

Multiplayer-Kampf: Mit einem zweiten Controller und einem menschlichen Mitspieler könnt Ihr via unten stehendem Cheat Eure Nahkampf-Skills erproben. Der Multiplayer-Modus erscheint ganz links in der Level-Auswahl Eures Spielstandes. Wählt eine Arena aus und tretet mit Ghost und Niobe in einem Prügel-Minispiel gegeneinander an.

D5C55D1E

Mehr Optionen auf Laufwerk B:

Um weitere Hackeroptionen zu nutzen, müsst Ihr Euch zunächst ins Verzeichnis **B:** einloggen. Dazu gebt Ihr das Kommando **SYSTEM** und danach **GUEST** als Passwort ein. Jetzt benutzt Ihr den **DIR** Befehl und könnt in der 'Command List' links unten das neue Verzeichnis untersuchen. Tippt das Wort **TOOLS** ein und Ihr werdet nach einem fünfstelligen Code gefragt, der nur aus Nullen und Einsen besteht. Der Code wird jedesmal zufällig bestimmt, das Programm verrät Euch aber bei jedem Versuch, wieviele Ziffern korrekt und wieviele richtig platziert waren. Sobald Ihr den Code geknackt habt, dürft Ihr weitere Kommandos benutzen. Alle neuen Befehle wendet Ihr wie die oben erklärte **CHEAT**-Funktion an: Einmal eintippen und dann aus der 'Command List' aufrufen. Mit **DROP** und einem Cheatcode platziert Ihr in bestimmten Karten Waffenarsenale, die Ihr später im normalen Spielverlauf aufsammelt. Die Fundorte der Waffen sind auf den jeweiligen Levelkarten mit einem roten Pfeil verzeichnet – via **VIEW**-Routine ruft Ihr sie ab. Eine Liste der 'Dropcodes' und Kartennamen findet Ihr hier:

Dropcodes

JXTRR10
Abwasserkanal
PNSRZ10
Nord Concourse
RKHMS10
Flughafen Tunnel
JDZMT10
Chateau 2.Stock Westflügel
ZKHBD10
Chateau Courtyard
RHFTQ10
Wolkenkratzer
ZSZQH10
Chinatown Lagerhalle
JDHQL10
Kernkraftwerk Transformatoren
B1AXXF2
Postamt 2. Stock

Schwertkampf und Laufwerk V:

Um die coole Schwertkampf-Option nutzen zu dürfen, müsst Ihr das Spiel einmal durchgezockt haben. Jetzt hackt Ihr den finalen Spielstand wie vorher beschrieben. Sobald die Tools auf Laufwerk **B:** decodiert sind, gebt Ihr das Kommando **TRACEKILL** ein, damit es von der 'Command List' aus verfügbar ist. Danach tippt Ihr **VIRTUAL** und das Passwort **FROZENFISH** ein. Ein Puzzle aus neun Feldern erscheint auf dem Bildschirm. Bewegt Euch mit dem Cursor durch das Puzzle und setzt das Bild richtig zusammen. Das Puzzle wird jedesmal neu gemischt, die Lösung bleibt immer gleich. Vorsicht: Es ist ein zweites vollständiges, aber falsches Bild im Puzzle versteckt. Das richtige Symbol seht Ihr hier:



PS2 Das dunkle Viereck symbolisiert den Cursor. Mit der Auswahl-Taste ändert Ihr das markierte Puzzlestück.

Wenn der Countdown heruntergezählt ist und Ihr noch nicht fertig seid, müsst Ihr nochmal das **VIRTUAL**-Kommando eingeben. Ist das Puzzle komplett, erscheint je nach verbrauchter Zeit der Schriftzug 'Solution: Blue' (Ihr müsst schnellstens den **TRACEKILL**-Befehl aus der 'Command List' ausführen, sonst wird Euer gesamter Fortschritt gelöscht) oder 'Solution: Red' (macht normal weiter). Benutzt im jetzt zugänglichen Laufwerk **V:** den Befehl **ROOTSEARCH** und sucht im Laufwerk **B:** per **DIR**-Kommando das Verzeichnis **ROOT**. Jetzt könnt Ihr die **MAIL**-Funktion mit dem Passwort **THISISNOTREAL** nutzen – bestätigt mit **Y** die Frage, ob Ihr Mails lesen wollt. Wählt zuerst die Nummer **0019 49555 0112** und anschließend **0013 10555 0111**, um eine Meldung von Trinity abzuhören. Sie verrät Euch die Codenummer **942**, die Ihr eingebt, nachdem Ihr die **PORTKEY**-Routine aktiviert habt. Beantwortet Trinitys zwei Fragen mit **N** und tippt anschließend **CRACK 8RAM** ein. Im neu zugänglichen **TRINITY**-Verzeichnis im Laufwerk **RAM** findet Ihr jetzt mit **DIR** das Programm Training.exe. Tippt das Wort **TRAINING** ein und führt das Programm von der 'Command List' zusammen mit dem Zusatz **SWORD.DSK** aus. Jetzt könnt Ihr in allen Levels ein Schwert einsetzen, wenn Ihr im Nahkampf gleichzeitig Schlag und Kick betätigt.



PS2 Die Katanas dürft Ihr auch im Multiplayer-Gefecht benutzen. Wenn Ihr genug Kämpfe mit dem Schwert-Move gewinnt, bleibt die Klinge in Eurer Hand.

Sämtliche Befehle:

Neben den obigen essenziellen Hackertricks gibt es noch weit mehr Befehle und Telefonnummern, die Ihr der rechten Spalte entnehmen könnt. Benutzt das **HELP**-Kommando, um Informationen zu den einzelnen Programmroutinen zu erhalten.

Befehle & Nummern

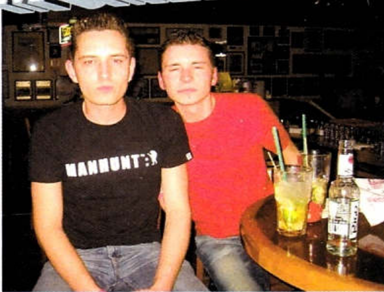
HELP	DIR
LOGIN	CRACK
READ	EXIT
DIAL	DECODE
ENCODE	ECHO
ROOTSEARCH	BEEP
CHEAT	EJECT
REBOOT	VIBRATION
VIEW	PLAY
VIRTUAL	TRACEKILL
DROP	MAIL
PORTKEY	READBIO
RAINING	HANDSHAKE

EMP
001 949 555 0112
001 714 555 0187
001 213 555 0142
001 310 555 0111
001 949 555 0101



PS2 Der Hacker-Bildschirm in schmucker Retro-Optik. Bei 1 findet Ihr das 'Command List' Fenster. Alle Befehle, die einmal eingegeben und mit 2 bestätigt wurden, findet Ihr hier. Mit Cursor und Auswahl-Taste manövriert Ihr durch das Fenster.

MANISCHER MOMENT!



So sehen Verlierer aus: Redakteurs-Kollege Benedikt und Thorsten lecken ihre Wunden.

Er hätte es bereits beim Bezug seines Hotelzimmers wissen müssen: War unser selbsternannter Fußballexperte Thorsten doch beim "Pro Evolution Soccer 2"-Turnier im 33. Stock eines Frankfurter Hotels untergebracht – verdammte Höhenangst! So zum einen oder anderen Beruhigungs-Drink genötigt, setzte es fortan nur Niederlagen für den verängstigten MAN!AC-Redakteur. Dass die Reise trotzdem ein herausragendes Ereignis wurde, dafür sorgten Organisation wie Teilnehmerfeld der Konami-Veranstaltung: Leckere Cocktails milderten selbst desaströsestes Pad-Versagen, deftige Burger füllten unersättliche Mägen und Konkurrenz-Schreiberlinge sorgten durch Reibereien für Kurzweil. Nächstes Jahr holen wir uns dann den Pokal – versprochen!



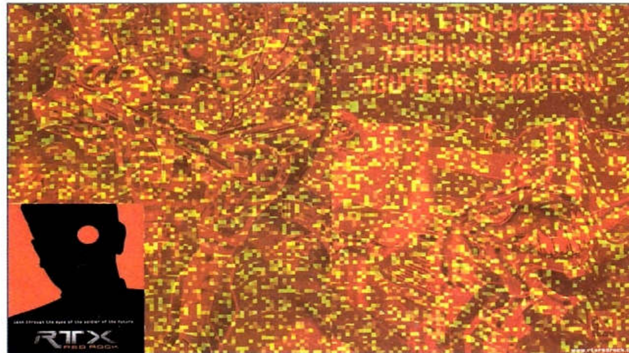
Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Wer topaktuell sein will, macht auch mal Fehler: So spekulierten wir im Editorial von MAN!AC 07/98 über Sonys sensationelle 64-Bit-Konsole – letzendlich kam die PS2 aber mit doppelter Bandbreite daher. Wesentlich konkreter fiel die Preview-Abteilung aus: Mit "Metal Gear Solid", einem Square-Special sowie exklusiven Bildern von "Abe's Exoddus" wurde garantiert jeder Zocker-Geschmack bedient. Auch heute brandheiß: Technik-Experte Oliver Ehrle nahm sich getreu dem Motto 'Fakten, Fakten, Fakten' auf sieben Seiten dem Thema 'Raubkopien' an. Kaum zu glauben, dass noch Zeit für Tests blieb: Mit 90% konnte "Colin McRae Rally" ganze 73 Prozentpunkte mehr einsacken als der Megaflop "Perfect Assassin".

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Auf dem US-Inserat für Lucas Arts' SciFi-Abenteuer "RTX Red Rock" seht Ihr mit dem bloßen Auge... nichts! Dank beigelegter Lochkarte (unten links) lüftet sich dann aber der Schleier: Blickt man so doch durch eine rote Folie, die sämtliche unnützen Bildinformationen filtert – ein verblüffender Effekt.

NEXT TIME

8/2003

erscheint am 2. Juli

Die größte Videospielmesse des Jahres ist zwar vorbei, doch auch nächsten Monat bleibt uns und Euch keine Zeit zum Verschnaufen. In der **E3-Nachlese** werfen wir einen Blick auf weitere Highlights der Mega-Veranstaltung und verschaffen Euch mit der E3-Tabelle den totalen Software-Überblick. Fans des berühmtesten Cyber-Babes der Welt haben endlich Grund zum Jubeln: Was das immer wieder verschobene **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (Bild) wirklich taugt, klärt unser ausführlicher PAL-Test. Sony-Jünger freuen sich zudem über den Startschuss zum **PS2-Online**-Vergnügen – bei uns gibt's alle Fakten, Spiele und Eindrücke zum 'Netzwerk-Gaming'. Auf der Xbox zünden wir nächsten Monat ein Action-Feuerwerk der Extraklasse: Mit **Brute Force** und **Soldiers of Fortune 2** buhlen zwei kompromisslose Titel um den Shooter-Olymp. Gamecube-Besitzer wiederum fiebern den Tests von Nintendos Jump'n'Run-Hoffnung **Wario World** und Capcoms wildem **Viewtiful Joe** entgegen.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Colin Gäbel (cg)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk) • Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Thomas Stuchlik (ts)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 31 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Halo 2" © Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN

"Raumschiff-Action und Ego-Shooter in einem Spiel! Warthog hat das richtige Rezept für einen klasse Sciencefiction-Titel."

Play the PlayStation 4/03 - Ersteindruck: Hervorragend

MACE GRIFFIN™ BOUNTY HUNTER

Ab Sommer 2003







